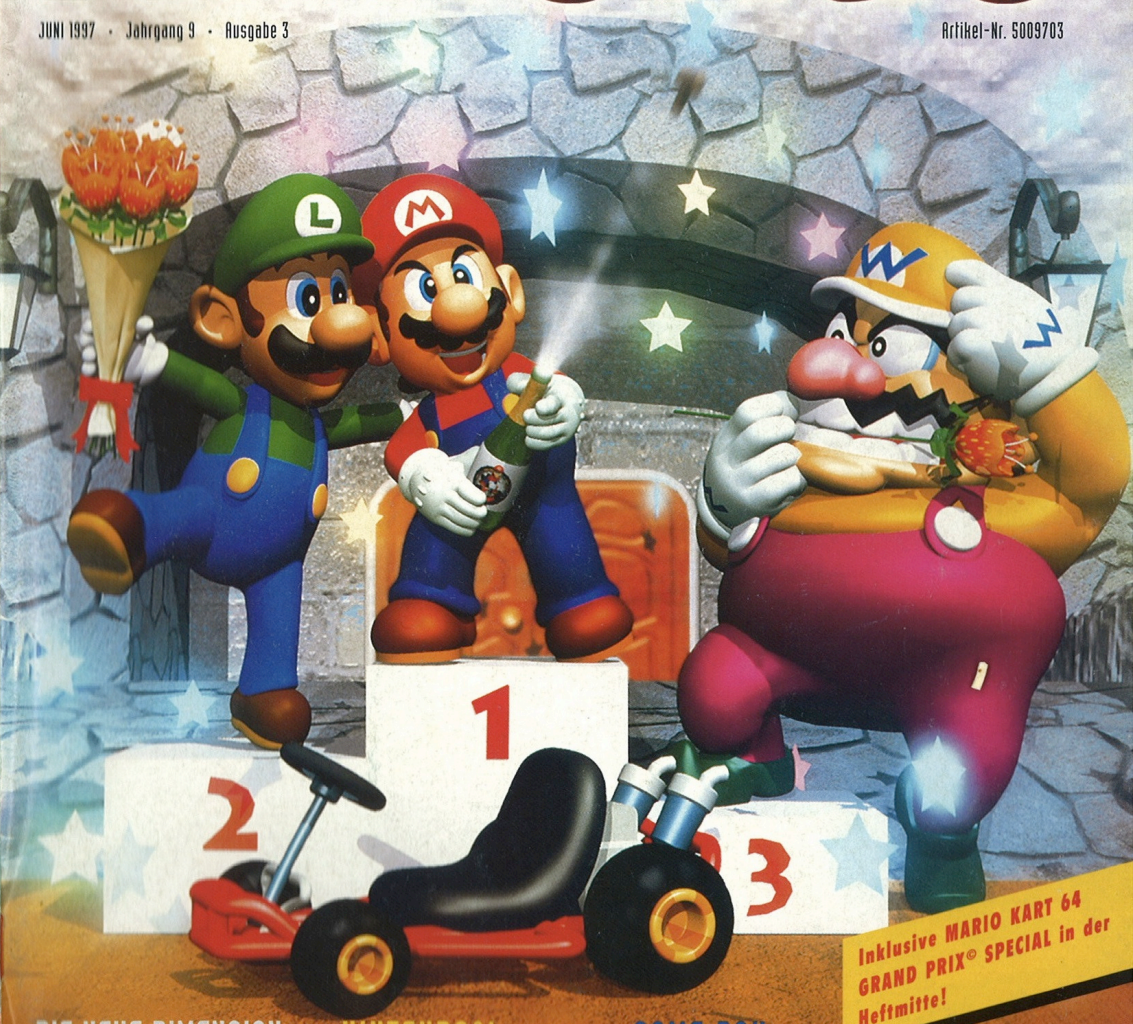
CLUB Nintendo®

JUNI 1997 · Jahrgang 9 · Ausgabe 3

Artikel-Nr. 5003703



Inklusive MARIO KART 64 GRAND PRIX© SPECIAL in der Heftmitte!

DIE NEUE DIMENSION

NINTENDO 64

NINTENDO 64

NBA HANG TIME
Basketball-Action ohne Ende

TUROK – DINOSAUR HUNTER
Hetzjagd im Dschungel

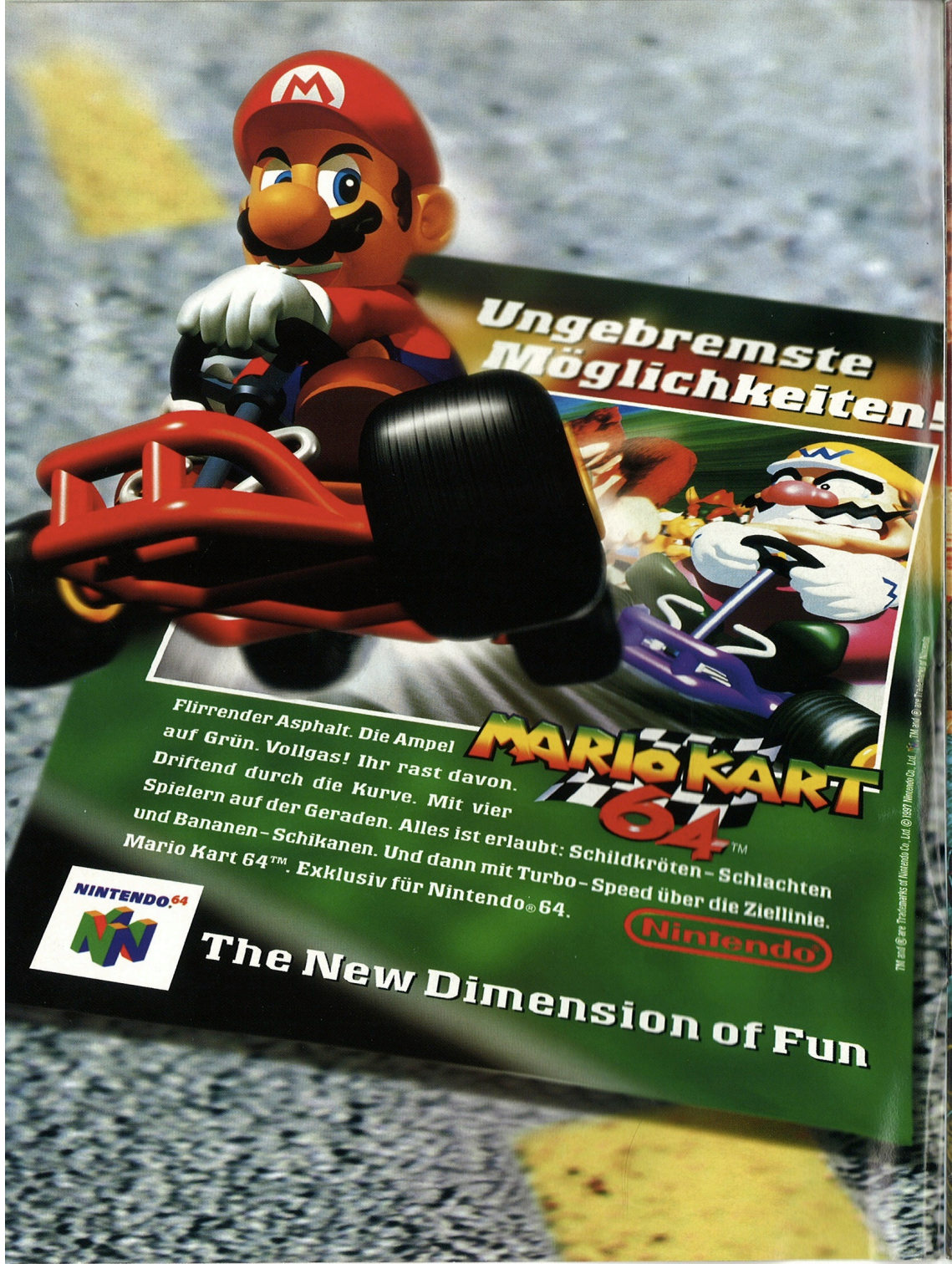
GAME BOY

KIRBY'S STAR STACKER
Die puzzligsten Sterne der Welt

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS



Gute Zeiten – bessere Zeiten

Erst acht Wochen sind seit Erscheinen der letzten Ausgabe des Club Nintendo Magazins vergangen – und wie immer hat sich eine Menge getan! Der erfolgreiche Verkaufsstart des Nintendo64 ließ Mitte April bei Nintendo die Korken knallen. Über 150.000 Exemplare der High-Tech-Konsole hatten sich in sechs Wochen seit der Veröffentlichung am 1. März alleine in Deutschland verkauft, fast genauso viele SUPER MARIO 64-Spiele gingen an den Mann bzw. die Frau. Damit hat Nintendo einen neuen Rekord aufgestellt, denn noch nie zuvor konnte sich eine Videospielkonsole innerhalb so kurzer Zeit dermaßen gut verkaufen. Grund genug für den Marktführer, Anfang Mai den Preis der derzeitig leistungsfähigsten Konsole auf DM 299,– zu reduzieren.

Neben dem attraktiven Preis sind es natürlich vor allem die Spiele, die das Nintendo64 zu einem Muß für jeden Videospiel-Liebhaber machen. Mit WAVE RACE 64 und MARIO KART 64 haben zwei neue potentielle Superhits das Licht der Welt erblickt und werden ganz sicher dazu beitragen, Nintendos Wundermaschine noch beliebter zu machen.

Auch beim Club Nintendo hat sich vieles ereignet! Wie Ihr sicher schon bemerkt habt, testen wir zur Zeit neue Medien aus, um Euch in Zukunft ein breiteres Spektrum an Club-Aktivitäten zu bieten. Neben einem Ausflug ins Fernsehen (Hexana Show), sind wir seit 1. Mai auch im Internet vertreten. Hier findet Ihr unser Zweitmagazin mit dem Namen „Club Nintendo Online", das besonders für die älteren Leser unter Euch interessant sein dürfte. Außerdem ist der Club zur Zeit auf Tour und veranstaltet in allen größeren Städten den ersten interaktiven Mario Kart 64 Grand Prix. In der Heftmitte findet Ihr dazu ein Special, dem Ihr alle wichtigen Infos entnehmen könnt. Näheres zum Internet, neuen Wettbewerben und den beliebtesten Nintendo-Spielsystemen erfahrt Ihr auf den kommenden 73 Seiten. Viel Spaß!

Claude M. Mouse

WORLD OF NINTENDO

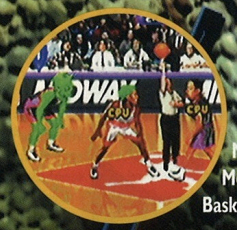
KONSUMENTENBERATUNG
11⁰⁰ — 19⁰⁰ Uhr
(gebührenfrei)
01 30 / 58 06

SPIELE-HOTLINE
13⁰⁰ — 19⁰⁰ Uhr
0 60 26 / 94 09 40

REDAKTIONSFAX
0 60 26 / 95 03 08

ONLINE
http://www.nintendo.de

MARIO KART 64: Vergeßt Schumi, hier kommt Super Mario!



NBA HANG TIME: Monstermäßiger Basketball-Spaß für vier!

GAME & WATCH GALLERY: Die Klassiker im neuen Gewand.

TUROK – DINOSAUR HUNTER: Raptoren, Cyborgs & Mutanten.

KIRBY'S STAR STACKER: Weißt Du, wieviel Sternlein stehen?

INHALT

3/97

FIRST LOOK

14 Mario Kart 64 *(Nintendo⁶⁴)*
22 NBA Hang Time *(Nintendo⁶⁴)*
26 Game & Watch Gallery *(Game Boy)*
28 Kirby's Star Stacker *(Game Boy)*

ZOOM IN

42 Wave Race 64 *(Nintendo⁶⁴)*
46 Super Mario 64 *(Nintendo⁶⁴)*
52 Lufia *(Super Nintendo)*
56 International Superstar Soccer 64 *(Nintendo⁶⁴)*
58 Turok – Dinosaur Hunter *(Nintendo⁶⁴)*

CLASSIX

66 Der König der Löwen *(Super Nintendo)*
68 Das Dschungelbuch *(Super Nintendo)*

SPECIALS

11 Club Nintendo On Air
30 Comic: Wave Race Raiders
38 Poster: Wave Race 64
62 Company Portrait: Rare Ltd.
64 Wettbewerb: Comix Zone – Platz 6

RUBRIKEN

3 Editorial
6 News Flash
12 System Charts
36 Mailbox
40 Forum
70 Trick Zone
72 Hotline
75 Rätsel/Impressum

newsflash

Melodien für Millionen

Natürlich könnten wir Euch auf Anhieb tausend gute Gründe nennen, das Club Nintendo Magazin zu abonnieren. Einen Grund jedoch, den kann man sogar hören. Die Rede ist von der neuen „It's a me, Mario!"-CD, die uns bereits beim ersten Probehören absolut begeistert hat. Seitdem es diese CD gibt, tönen die in erstklassiger Qualität aufgenommenen Songs aus SUPER MARIO 64 ununterbrochen durch die Räume der Redaktion. Zusätzlich zu allen Songs aus dem Spiel sind auch noch witzige Mario-Sounds auf der CD zu hören. Und der Hammer überhaupt ist, daß diese CD im Preis des Club Nintendo Power Abos enthalten ist.

Macht Euch keine Mühe, diese CD gibt es in keinem Laden und bei keinem Händler zu kaufen! Wir haben sie exklusiv für die Abonnenten des Club Nintendo Magazins anfertigen lassen. Für nur DM 29,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr) erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das neue Magazin und die „It's a me, Mario"-CD. Also worauf wartet Ihr noch? Eine Bestellpostkarte findet Ihr auf der vorletzten Seite dieses Hefts. Dabei ist Beeilung angesagt, denn die coole Mario-CD wurde selbstverständlich nur in streng limitierter Auflage hergestellt. Denkt daran, wer zu spät kommt, den bestraft das Leben!

Lufia™

Ihr habt es sicherlich bereits bemerkt, daß wir unseren Rollenspiel-Hit Lufia schon das eine oder andere Mal im Heft angekündigt hatten. Leider gab es technische Probleme bei der Umsetzung des deutschen Bildschirmtextes, da sich das Programmierer-Team nach der Fertigstellung der amerikanischen Version getrennt hatte. Jetzt hat die Story dennoch ein gutes Ende gefunden: Das Spiel wartet ab Juni bei den Händlern nur darauf, von Euch begutachtet zu werden. Das fertige Produkt kann sich wirklich sehen lassen. Was die Kreativität der Story, die grafische Umsetzung und den Umfang des Spiels betrifft, kann es kaum ein anderes Game mit Lufia aufnehmen. Wir präsentieren stolz den Super Nintendo Rollenspiel-Kracher des Jahres. Überzeugt Euch selbst!

E3 – Electronic Entertainment Expo 1997

Alle Jahre wieder trifft sich in den USA alles, was in der Videospielbranche Rang und Namen hat. Diese Jahr findet dieses Ereignis in Atlanta, Georgia statt. Aus aller Welt reisen Händler, Programmierer, Produzenten, Hersteller, Journalisten und Fans an, um sich auf der E3 (Electronic Entertainment Expo)über den neuesten Stand der Technik zu informieren. Der genaue Termin in diesem Jahr ist der 19. bis 21. Juni. Natürlich wird das Nintendo64 einer der Schwerpunkte der Messe überhaupt sein. Viele Hersteller haben angekündigt, auf der E3 ihre neuen Spiele für Nintendos Konsolen-Wunderwerk vorzustellen. Die Firma Rare wird einen absoluten Knaller präsentieren, der momentan noch unter dem Arbeitstitel „DREAM" absolute Geheimsache ist. Rare wird auch DONKEY KONG LAND 3 für den Game Boy zeigen. Nintendo hat zwei absolute Kracher auf Lager: Von ZELDA V und YOSHI'S ISLAND 64 sollen spielbare Versionen vorgestellt werden. Es ist also mit einer wahren Software-Welle zu rechnen, die dann auch bald zu uns nach Europa schwappen wird. Weil wir Euch selbstverständlich auf dem Laufenden halten wollen, fliegen Claude M. Moyse und Marcus Menold höchstpersönlich nach Atlanta, um sich dort einen umfassenden Überblick zu verschaffen. Ihren ausführlichen Messe-Bericht könnt Ihr im nächsten Heft lesen.

Es rappelt im Karton!

Mit dem Rumble Pak kommt demnächst noch mehr Bewegung ins Spiel! Es überträgt Vibrationen in verschiedenen Stärken und vermittelt ein unglaublich reales Spielgefühl. Wir hatten bereits die Möglichkeit, mit FOX MCCLOUD 64 (STARWING 64) zum ersten Mal ein Game probezuspielen, welches das Rumble Pak unterstützt. Ein Heidenspaß! Bei jeder Kollision oder einem gegnerischen Treffer wird man dank des Rumble Paks kräftig durchgeschüttelt. Das unglaublich animierte 3D-Shoot'em-Up soll im September in Deutschland auf den Markt kommen. Der absolute Knaller: Das Rumble Pak wird zusammen mit dem Spiel zum Paketpreis eines herkömmlichen Spiels angeboten! Bald kann die turbulente Weltraum-Ballerei also auch über Eure Bildschirme flimmern.
Haltet Euch fest!

Nintendo bekennt Farbe!

Längst liegt der graue Winter hinter uns und die Natur hat sich in ein Meer bunter Farben verwandelt. Höchste Zeit, daß auch die neuen Nintendo64-Controller Farbe bekennen. Es gibt sie nicht nur in hellgrau, sondern auch noch in grün, rot, gelb, blau und schwarz. Diese Auswahl dürfte mit Sicherheit jeden Spiele-Freak zufriedenstellen. Jetzt könnt Ihr Euch Euren unverwechselbaren Controller in Eurer Lieblingsfarbe holen und damit bei den Kumpels mächtig Eindruck schinden. Gerade bei Spielen wie NBA HANG TIME, MARIO KART 64 und WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY, die allesamt über einen Vier-Spieler-Modus verfügen, kann jetzt jeder Spieler mit einem andersfarbigen Controller aufwarten. Die fantastischen Farben der ergonomischen Nintendo64-Controller werden auch Euch begeistern!

Donkey Kongs erste Show

Während Ihr Euch auf die anstehenden Sommerferien und einen hoffentlich heißen Sommer freut, geraten wir in der Redaktion jetzt schon mächtig ins Schwitzen. Schließlich geht es darum, Euch auch in dieser Ausgabe einen mördermäßig abgefahrenen Wettbewerb zu präsentieren. Da Ihr uns nach den letzten Wettbewerben ja mit Einsendungen geradezu überschüttet habt, wollen wir hoffen, daß Euch auch jetzt in der wärmeren Jahreszeit die Puste nicht ausgeht. Aber ein Blick auf die Preise wird Euch sicher Ansporn genug sein. Die Frage, die wir uns in nächtelangen Redaktionssitzungen abgerungen haben, ist auch gar nicht so schwer zu beantworten.

Sie lautet: In welchem Jahr hatte Donkey Kong seinen ersten Auftritt in einem Videospiel?
(Kleiner Tip: Damals wirbelte er noch über den Bildschirm eines Arcade-Spielautomaten.)

Drei Antworten stehen zur Auswahl:
A. 1979
B. 1981
C. 1983

Schickt eine Postkarte mit dem richtigen Lösungsbuchstaben unter dem Stichwort „Donkey Kong Wettbewerb" an die bekannte Club Nintendo Adresse, die Ihr auch in unserem Impressum findet. Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der 27. 6. 1997.

Und bevor wir es vergessen, der Rechtsweg ist selbstverständlich auch diesmal ausgeschlossen.

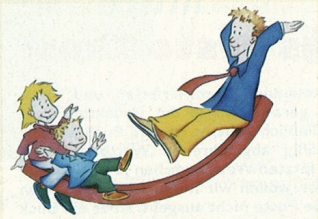
1. Preis
More Fun Set 2
DKC3 – Dixie Kong's Double Trouble (SNES)
Donkey Kong Country Soundtrack CD

2. Preis
Game Boy Pocket
Donkey Kong Land 2 (GB)
Donkey Kong Country Soundtrack CD

3. Preis
DKC2 – Diddy's Kong Quest (SNES)
DKC2 – Diddy's Kong Quest Spieleberater
Donkey Kong Country Soundtrack CD

4.–6. Preis
Donkey Kong Country (SNES)
Donkey Kong Country Spieleberater
Donkey Kong Country Soundtrack CD

7.–10. Preis
Donkey Kong Land (GB)
Donkey Kong Country Soundtrack CD



SPASS UND SPIEL
KINDERTAG

Spaß, Spiel und jede Menge Action

Jedes Jahr am 1. Juni-Wochenende ist Party für die Kids angesagt! Im letzten Jahr sorgten über 500 Feste in ganz Deutschland für tolle Stimmung. Zwischen Flensburg, Garmisch, Aachen und Cottbus wird auch dieses Jahr am 31. Mai und 1. Juni wieder jede Menge Action für Kids geboten. In Berlin ist Badewannenregatta, in Suhl gibt es ein Internet-Café, in Essen wird der Gruga-Park gestürmt, in Ulm ist Budenzauber rund um das Münster, in Oldenburg wird der Bürgermeister befragt und noch viel, viel mehr ist angekündigt.

Schaut doch mal Ende Mai in die Zeitung und hört Radio. Dann wißt Ihr, was bei Euch so abgeht. Außerdem sagt Euch die Kindertags-Hotline, welche Veranstaltungen in Eurer Nähe stattfinden. Unter 069/156896-19 erreicht Ihr die Hotline immer werktags zwischen 10 Uhr und 12 Uhr und von 15 bis 17 Uhr. Aber vorher bitte Mami oder Papi fragen, der Anruf ist gebührenpflichtig.

Natürlich gibt es auch etwas zu gewinnen: Wenn Ihr dem Kindertagsbüro nach dem Kindertag schreibt, was Ihr so alles erlebt habt, dann nehmt Ihr an einem Story-Contest teil. Die Jury prämiert die besten zehn Geschichten mit je einem Game Boy Pocket von Nintendo.

Schickt die Geschichten an:

Mehr Zeit für Kinder e.V.
Kindertagsbüro
Stichwort Story Contest
Fellnerstraße 12
60322 Frankfurt am Main

Einsendeschluß ist der 31. Juli 1997. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mountainbiker auf Downhill-Tour!

Die tollen Mario-Fahrradhelme der Firma ABUS, die wir Euch in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, scheinen Euch ja prima zu gefallen. Säckeweise schleppte der Briefträger die Antwortpostkarten zu unserem Wettbewerb herbei. Wir hatten Euch gefragt, wie man in der Fachsprache der Mountainbiker das Herunterdüsen an Steilhängen nennt. Die meisten wußten die richtige Antwort, die „DOWNHILL" lautet. Hier sind die glücklichen Gewinner:

1. – 3. Preis
ABUS Fahrradhelm Modell Mario Unirally (Super Nintendo) Club Nintendo Power Abo

Alexander Hariri, Bensheim
Tillmann Persicke, Remseck
René Becker, Korschenbroich

4. – 5. Preis
ABUS Fahrradhelm Modell Mario Unirally (Super Nintendo)

Tim Gerhardt, Heringen
Ferdinand Schneider, Konstanz

6. – 10. Preis
ABUS Fahrradhelm Modell Mario

Stefan Feche, Salzkotten
Maurice Kexel, Ailertchen
Florian Hillinger, Weinstadt
Sascha Jauch, Konstanz
Stefan Reichardt, Strausberg

CLUB Nintendo® ONLINE

Let's fetz im Netz!

Seit 1. Mai ist das Internet um eine echte Attraktion reicher. Unter der Adresse

http://www.nintendo.de

könnt Ihr dem Club Nintendo jetzt auch online einen Besuch abstatten. Wir von der Club Nintendo Redaktion legen uns mächtig ins Zeug, um Euch im Internet mit regelmäßigen Updates aktuell über alle wichtigen Neuigkeiten zu informieren. Screenshots von Vorabversionen und aktuellen Games, heiße Insider-News, tolle Tips & Tricks, exklusive Wettbewerbe und vieles mehr – das alles erwartet Euch unter der angegebenen Adresse im Internet. Surft doch einfach mal vorbei!

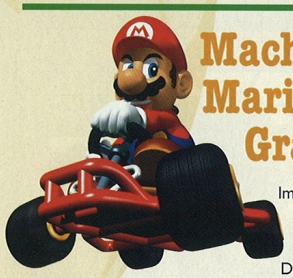
Dieser Preis ist wirklich heiß!

299,– DM

Wenige Stunden vor Redaktionsschluß erreichte uns noch eine frohe Botschaft, die wir Euch auf gar keinen Fall vorenthalten wollen. Das Nintendo64 kostet seit 2. Mai 1997 nur noch DM 299,– (unverbindliche Preisempfehlung)! Für diese sensationelle Preissenkung gibt es mehrere Gründe. Zum einen ermöglicht die unerwartet hohe Nachfrage nach der 64-Bit-Konsole die Produktion der PAL-Version zu erheblich günstigeren Konditionen als ursprünglich gedacht. Dazu kommen sinkende Preise in der Chip-Produktion und der günstige Wechselkurs des Yen. Nintendo gibt die gesunkenen Produktionskosten voll an Euch weiter.

In den 20 Jahren seit es Videospiele gibt, hat es noch nie eine so erfolgreiche Markteinführung einer Konsole gegeben. Auf der ganzen Welt zocken schon über 6 Millionen Videospiel-Freaks auf dem Nintendo64. In Deutschland gingen in den ersten sechs Wochen nach dem Marktstart bereits 150.000 Geräte über die Ladentheke. Kurzum: Das Nintendo64 schickt sich an, zum erfolgreichsten Videospielsystem aller Zeiten zu werden.

Macht mit beim Mario Kart 64 Grand Prix!



Im Juli startet bei Eurem Nintendo-Händler ein Grand Prix, der den der Formel 1 bei weitem in den Schatten stellen wird. Der Mario Kart 64 Grand Prix. Dabei werden die besten Mario Kart 64-Fahrer ermittelt, die sich dann in einer europäischen Hauptstadt zum großen Finale treffen. Seid bereit, startet durch und lest alles über das Festival der quietschenden Reifen in unserem Special in der Heftmitte.

NOW PLAYING

Nach wie vor kursiert das N64-Fieber in den Redaktionsräumen. Und wie es aussieht, wird dieser Zustand auch noch lange anhalten! Hier die Favoriten der Redaktion:

CLAUDE und JOHN hat das Basketballfieber gepackt. Mit kurzen Hosen bekleidet und in Original-NBA-Trikots liefern die beiden sich in NBA HANG TIME packende Duelle. Dabei ist Claude meistens der Kürzere...

MARCUS ist wieder in den Urwald zurückgekehrt. Leichtbekleidet durchstreift er in TUROK – DINOSAUR HUNTER die grüne Hölle und versucht, das Chronoscepter zusammenzusetzen. Leider stört er dabei den einen oder anderen Dino beim Gassi gehen.

MARKO ist hauptsächlich von einem Spiel begeistert, MARIO KART 64. Aus diesem Grund fährt er schon seit Tagen nur noch mit dem Kettcar in die Redaktion. Übung macht eben den Meister! Auf geht's Super Marko!

MARKUS schubbert in WAVE RACE 64 elegant über die stürmische See. Leider ist er seitdem ständig erkältet, da er andauernd klatschnass herumläuft.

Challenge

Diesmal wollen wir von Euch den Namen eines geflügelten Nintendo-Helden wissen, der in letzter Zeit leider etwas in Vergessenheit geraten ist. Der Gesuchte bestritt ein Abenteuer auf dem Game Boy und ein Abenteuer auf dem NES. Unser Held ist übrigens der griechischen Sage entsprungen, trotzdem aber noch recht jugendlich.

Wenn Ihr die Lösung wißt, schreibt sie uns unter dem Stichwort „Challenge" an die bekannte Redaktionsadresse. Wie immer werden die Namen der ersten zehn Einsender veröffentlicht.

In der letzten Ausgabe hatten wir Euch nach dem Namen des gräßlichen Gesellen gefragt, der unserem Freund Dash Rendar in STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE das Leben schwer macht. Ihr habt es selbstverständlich gewußt: Xizor! Dies sind die Namen der zehn Einsender, deren Postkarten uns zuerst erreichten:

Christian Heine, Schrobenhausen
Man Chee-Kwan, Köln
Katja Esche, Ingersleben
Boris Kopp, Bad Sachsa
Robert Bernstein, Hoyerswerda
Ulrike Sieberchmeyer, Mönchsroth
Dirk Eisenhardt, Bochum
Roberto Troszcynski, Kröslin
Nils Lohmann, Düsseldorf
Philipp Haach, Neustadt

STAR WARS™ ohne Ende

Möge die Kreativität mit Euch sein!

Diesen Wunsch gaben wir Euch bei der Ausschreibung unseres Star Wars-Wettbewerbs mit auf den Weg. Unser Wunsch wurde erhört! R2-D2 und C3PO-Figuren, unzählige Gemälde und Skulpturen von Jabba the Hutt, Darth Vader, den AT-AT's und allen anderen Charakteren und Fortbewegungsmitteln, Sturmtruppen-Helme und Laserschwerter – alles war dabei. Diesmal fiel uns die Auswahl der Gewinner wirklich besonders schwer. Kein Wettbewerb, den wir in der Club Nintendo-Geschichte jemals veranstalteten, fand eine so großartige Resonanz. Jeden Tag wurden ganze Aufzüge voller Briefe, Päckchen und Pakete in unsere Redaktionsräume gekarrt. Ein geregelter Arbeitsablauf war kaum noch möglich, Eure Päckchenflut hat alles lahmgelegt. Ein großes Lob an Euch, Ihr habt Euch unglaublich ins Zeug gelegt.

Das sind die Glücklichen:

1. Platz
Nintendo64 + Star Wars – Shadows Of The Empire (N64)
Marko Seidenglanz, Seiffen

2. Platz
More Fun Set 2 + Super Star Wars (SNES)
Robin Weber-Höller, Bonn

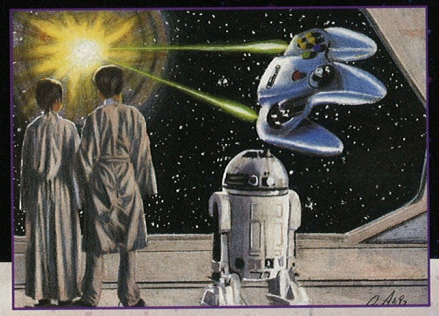
3. Platz
Game Boy Pocket + Star Wars (GB)
Daniel Donath, Olbernhau

4.– 6. Platz
Super Star Wars (SNES)
Horst Dengler, Stoffen
Tobias Moller, Rechberghausen
Deborah Jacobs, Berlin

7.– 10. Platz
Star Wars (GB)
Johannes Poost, Heimar
Susan Brooks, Erkrath
Stefano Schauwecker, Pfullingen
Johannes Bieder, Spremberg

Eine Bitte an Euch haben wir noch! Bitte beachtet bei zukünftigen Wettbewerben den Einsendeschluß. Denn auch nach diesem Datum haben wir noch Unmengen von Einsendungen erhalten. Diese konnten wir aber aufgrund des Redaktionsschlusses nicht mehr berücksichtigen.

Leider können wir die unzähligen Star Wars-Kunstwerke nicht an Euch zurückschicken, da wir dafür eine eigene Abteilung gründen müßten. Aber einen kleinen Trost für Euch haben wir doch. Unser Star Wars-Freak Marko hat es sich nicht nehmen lassen, in seinem Büro eine Star Wars-Corner einzurichten. Dort haben Eure schönsten Gemälde, Fotos und Skulpturen einen absoluten Ehrenplatz gefunden. Auch John und Thomas, die zusammen mit Marko in einem Raum residieren, sind von der Star Wars-Corner mehr als begeistert.



Horst Dengler, Stoffen

Susan Brooks, Erkrath

CLUB Nintendo® & Super RTL® präsentieren

DIE NACHT DER VIDEOSPIELE

30 MINUTEN NINTENDO-ACTION BEI SUPER RTL!

Zwei Nächte, die die Welt verändern! Wenn am 15. Juni und am 29. Juni frühmorgens am Sonntag um 1.30 Uhr nur ein paar Fledermäuse draußen ihre Runden ziehen, dann geht bei Super RTL mächtig die Post ab. Bunte Bilder und jede Menge Videospiel-Action. Um diese Uhrzeit? Um halb zwei in der Nacht? Haargenau. Der Club Nintendo On Air! Also programmiert schon mal Euren Videorekorder!

TAPE IT!

WAS GEHT AB? Eine ganze Menge und noch mehr. Eine halbe Stunde lang präsentieren wir Euch ausführliche Action-Szenen aus den neuen Nintendo64-Games. Wir zeigen erste, exklusive Bilder! Doch das ist noch lange nicht alles! Wir haben uns für diese halbe Stunde noch viel, viel mehr vorgenommen. Die Club Nintendo On Air-Show wird Euch von den Socken hauen. Wir versprechen nicht zu viel, ehrlich!

WHERE'S THE PARTY? Der genaue Sendetermin bei Super RTL ist die Nacht vom 14. auf den 15. Juni 1997. Am Sonntag morgen um 1.30 Uhr wird die bunte Show beginnen und bis zwei Uhr dauern. Falls Ihr vergessen solltet, den familieneigenen Videorekorder zu programmieren oder irgendetwas mit der Aufnahme nicht geklappt hat, so habt Ihr eine zweite Chance. Exakt zwei Wochen später, in der Nacht vom 28. auf den 29. Juni, wird die Club Nintendo On Air-Show um 1.30 Uhr wiederholt.

15. JUNI 97 01.30 CET

29. JUNI 97 01.30 CET

SYSTEM CHARTS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Zelda III – A Link To The Past	■	1
2	SMW2 – Yoshi's Island	■	2
3	Lufia	▲	–
4	Secret of Mana	▼	3
5	Breath Of Fire II	■	5
6	DKC3 – Dixie Kong's Double Trouble	■	6
7	Terranigma	▼	4
8	Super Mario Kart	▼	7
9	Kirby's Fun Pak	▲	12
10	Super Metroid	▼	8
11	Demon's Crest	▼	9
12	Soul Blazer	▲	18
13	Super Castlevania IV	▲	17
14	Super Mario World	▲	15
15	DKC2 – Diddy's Kong Quest	▼	10
16	Donald in Maui Mallard	▼	13
17	Secret of Evermore	▼	11
18	Illusion of Time	▼	14
19	Actraiser	■	19
20	Pinocchio	■	20

GAME BOY

1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Mystic Quest	■	2
3	Kirby's Dream Land 2	■	3
4	SML2 – Six Golden Coins	■	4
5	Donkey Kong Land 2	■	5
6	SML3 – Wario Land	▲	7
7	Donkey Kong	▼	6
8	Mole Mania	▲	11
9	Kirby's Block Ball	▼	8
10	Wario Blast	▲	14
11	Wave Race	▲	–
12	Tetris Attack	▼	10
13	Adventure of Lolo	▼	12
14	Donkey Kong Land	▼	9
15	Hugo	■	15
16	Pinocchio	▼	13
17	Die Schlümpfe reisen um die Welt	▼	16
18	Kirby's Dream Land	▼	17
19	Battle Arena Toshinden	▼	18
20	Street Fighter II	▼	19

NINTENDO 64

1	Super Mario 64	■	1
2	Star Wars – Shadows of the Empire	■	2
3	Turok – Dinosaur Hunter	▲	5
4	Wave Race 64	▼	3
5	Pilotwings 64	▼	4

HTTP://WWW.NINTENDO.DE

Seit dem 1. Mai gibt's Club Nintendo auch im Internet!

CLUB Nintendo® ONLINE

Noch aktueller, noch heißer und noch cooler!

http://www.nintendo.de

Eure Seite im Internet

Wir sehen uns im web!

Das Buch zum besten Spiel der Welt!

Seid ihr auf der Jagd nach Sternen am Verzagen, müßt ihr dieses Buch befragen!

Ausführliche Levelkarten!

Geniale Abkürzungen!

Ultracoole Geheimtips!

Ausführliche Beschreibungen aller Sternverstecke!

Für nur 24,80 DM

(unverbindliche Preisempfehlung)

bei Eurem Nintendo-Händler!

MARIO KART 64™

KÜHLE KÖPFE & HEISSE REIFEN!

BLITZSTART IN EINE NEUE DIMENSION DES RENNSPASSES

Die Meister rasanter Strecken und haariger Kurven haben sich wieder einmal versammelt. Acht Vertreter der großen Nintendo-Familie schwingen sich erneut auf ihre flotten Karts, um in wilden Kopf-an-Kopf-Rennen spannende Duelle zu bestreiten. Wenn Mario & Co. im Geschwindigkeitsrausch die Bananen um die Ohren fliegen, bleibt kein Auge trocken. Der ultimative Rennspaß hat einen Namen: MARIO KART 64! (mh)

DER RASANTE ZEITVERTREIB!

Alles beginnt an einem warmen Sonntagnachmittag. Auf einer Grillparty inmitten des grünen Schloßgartens hat Mario eine glorreiche Idee. Um die sonnigen Urlaubstage ein wenig aufregender zu gestalten, muß ein neuer Zeitvertreib für die gesamte Nintendo-Familie her. Gesagt, getan – wenige Stunden später zieren nagelneue Karts den Innenhof des königlichen Gemäuers. „Wer will gegen mich antreten?", ruft Mario in die fröhliche Runde. Sieben weitere Liebhaber motorisierter Vehikel zögern nicht lange und schwingen sich gleich auf die flotten Kisten. Nachdem die Rennstrecken abgesteckt sind und sich alle Fahrer mit einer kühlen Limonade erfrischt haben, kann es endlich losgehen. „An die Startlinie!". Lakitu darf wieder einmal als Schiedsrichter fungieren und auf seiner Wolke das chaotische Renngeschehen überwachen. Die übrigen Zuschauer sehen nur noch eine Staubwolke, als die acht Karts mit einem Blitzstart in die Ferne fegen…

AUF EIN NEUES!

Das Nintendo64 eröffnet die Rennsaison mit einem absoluten Highlight dieses Genres. MARIO KART 64 erweist sich als würdiger Nachfolger des Bestsellers auf dem Super Nintendo. Dafür gibt es eine Menge Gründe: Die Animationen und gerenderten Grafiken läuten eine neue Ära des motorisierten Spielspaßes ein. Nie zuvor zeigte sich ein Rennspiel bunter, spannender und praller gefüllt mit witzigen Ideen. Um den Spaß weiter in die Höhe zu treiben, bietet MARIO KART 64 einen Vier-Spieler-Modus. Freunde können sich nun wappnen, um mit Euch auf der Jagd nach Pokalen über die Pisten zu fegen.

FIRST LOOK INFO

Vier Jahre sind mittlerweile ins Land gezogen, seitdem Super Mario Kart auf dem Super Nintendo die deutschen Lande eroberte. Seit dieser Zeit gilt der Mega-Hit als Meilenstein in der Geschichte des Renngeschehens. Ob als Einsteiger oder als Evergreen in der Klassik-Serie: Super Mario Kart zeigt sich stets als absoluter Abräumer.

Die Zeit bis zum Erscheinen der neuen Konsole hat Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto dazu genutzt, um ein Spiel zu kreiren, das sowohl Einsteigern, als auch Profis viel Spaß bringen wird. Das Produkt seiner Kreativität zeigt sich nun in MARIO KART 64 – dem ultimativen Rennspiel für das Nintendo64.

Auf 16 Strecken im Grand Prix-Modus und weiteren vier Arenen im Battle-Modus beweisen acht bekannte Nintendo-Charaktere ihr Können. Der eingebaute Batteriespeicher sichert Pokale, die mühsam in den Cups errungen wurden. Auch an das Controller Pak wurde gedacht. Komplette Fahrten können hier abgespeichert werden, um sich mit Freunden oder an den eigenen Rekorden zu messen. Der Vier-Spieler-Modus setzt dann dem Spaß die Krone auf. Somit wird auch dieser Kracher zum absoluten Muß für jeden Nintendo-Fan.

© 1997 NINTENDO CO., LTD.
Donkey Kong 3-D model provided courtesy of Rare U.K.

HELDEN DER PISTE

Die acht wagemutigen Fahrer

Ob groß oder klein, dick oder dünn – jeder Nintendo-Charakter steht Euch bei dem Rennereignis tapfer zur Seite. Kenner von SUPER MARIO KART werden wahrscheinlich schon auf

den ersten Blick feststellen, daß sich die Aufstellung der Fahrer bei MARIO KART 64 gegenüber der des Vorgängers ein wenig verändert hat. Donkey Kong Jr. gibt das Lenkrad an seinen Vater ab, wodurch Donkey Kong nun persönlich mit Bananen um sich wirft. Die Schildkröte Koopa entschloß sich dazu, lieber

gemütlich im Lehnstuhl des Schloßgartens sitzen zu bleiben und eine kühle Limonade zu schlürfen. Diese Gelegenheit nutzte Wario sofort, die freie Position zu besetzen und Mario im kommenden Rennen tüchtig einzuheizen. Doch werft selbst einen Blick auf die acht Charaktere:

DIE MITTELGEWICHTE

Mario

Der Initiator des Rennens schwingt sich als erster auf sein rotes Kart, um schon einige Runden probezufahren. Denn der Ruf des größten Helden aller Zeiten verpflichtet. Aus diesem Grund hat sich Mario fest vorgenommen, die Goldpokale dieses Wettbewerbs abzustauben und die Mitstreiter hinter sich zu lassen.

Luigi

Lange Zeit hielt sich der etwas schüchterne Bruder von Mario dezent im Hintergrund. Doch zu einem rasanten Rennen mit den flotten Karts kann auch Luigi niemals nein sagen. Sein Comeback in die Welt der Videospiele ist hiermit eingeläutet. Ob der Mann mit der grünen Mütze trotz einer längeren Verschnaufpause den einen Sieg für sich verbuchen kann?

FAZIT

Das fahrerische Geschick der beiden Brüder kann sich durchaus sehen lassen. Ihre Karts verfügen über eine gute Beschleunigung und erreichen eine durchschnittliche Endgeschwindigkeit. In den Kurven sind die bunten Flitzer recht gut zu manövrieren und damit für Anfänger bestens geeignet. Besondere Vor- oder lästige Nachteile sind bei Mario und Luigi nicht zu erkennen.

DIE FEDERGEWICHTE

Prinzessin Toadstool

Die königliche Hoheit beweist den Konkurrenten, daß Frauen ebenso sicher ein Kart steuern können, wie ihre männlichen Kollegen. Trotz der zarten Erscheinung und den hochhackigen Schuhen tritt der kämpferische Kern der Prinzessin deutlich zum Vorschein. Sie gibt stets Vollgas, denn bis zur Tea-Time will die Ziellinie überquert sein. Denn der leckere Earl Grey-Tea schmeckt kalt abscheulich.

Yoshi

Der kleine Grünling war in jüngster Vergangenheit ganz schön auf Trab, doch Ermüdungserscheinungen sind für Yoshi ein Fremdwort. Ein Abenteuer jagt das andere. Daher ist es klar, daß es sich der gestiefelte Held nicht nehmen läßt, sein Können auch auf der Rennstrecke unter Beweis zu stellen. Gewinnen ist nicht das oberste Ziel des bescheidenen Dinos, er will einfach immer sein Bestes geben. Und wo Mario ist, da darf Yoshi natürlich nicht fehlen.

DIE SCHWERGEWICHTE

Toad

Der lustige Pilzkopf hat aufgrund seines kleinen Wuchses zunächst einige Schwierigkeiten, die Pedalen des Karts zu erreichen. Doch nach kurzem Umbau ist dieses Problem behoben und der kleine Sausewind kann den Start des Rennens gar nicht mehr erwarten. Federleicht schwebt der Schwammerl-König beim Test-Fahren durch die engen Kurven. Mit einer deftigen Pilzsuppe tankt Toad noch einmal richtig Kraft, bevor der Startschuß fällt.

FAZIT

Diese drei Fahrer haben durch ihr geringes Gewicht einige nützliche Vorzüge, dafür aber auch ein paar Nachteile. Karts dieser Charaktere überzeugen durch einen enormen Anzug und kommen daher schnell aus den Startlöchern. So sichern sie ihren Fahrern zu Beginn des Rennens eine gute Position. Auch die Endgeschwindigkeit ist im Vergleich zu den Mittelgewichten etwas flotter. In den Kurven zeigt sich aber die Schwäche. Dort verlieren sie ohne spezielle Techniken mehr an Geschwindigkeit, als ihre Konkurrenten. Bei einem Crash mit gegnerischen Karts ziehen die Leichtgewichte meist den Kürzeren, weil sie ein wenig wackig auf den Rädern stehen.

DIE SCHWERGEWICHTE

Donkey Kong

Der haarige Affe hätte sich eine Ruhepause nach den zahlreichen Aufregungen der letzten Zeit redlich verdient. Doch daraus wird nichts. Diddy und Dixie haben mit ihrem großen Freund um zehn Kisten frischer Bananen gewettet, daß er niemals einen Goldpokal holen wird. Dies kann Donkey natürlich unmöglich auf sich sitzen lassen und ist ganz heiß darauf, seine Affenehre zu retten. Schon beim Anblick des bananengelben Karts wird dem Einsteiger ganz schön mulmig. Hoffentlich verwechselt er nicht das Gas- mit dem Bremspedal!

Wario

Bei dem beliebtesten Bösewicht der Videospielgeschichte ist etwas Ruhe eingekehrt. Seit ewigen Zeiten konnte er sich seinem Widersacher Mario nicht mehr stellen. Da kommt ihm das Rennen gerade recht. Den freigewordenen Platz im Kampf um den schnellsten Fahrer sichert sich Wario schleunigst, um seiner ungezügelten Bosheit wieder einmal freien Lauf zu lassen. Ob seine Fahrkünste jedoch genauso beeindruckend sind, wie sein fieses Lachen? Dies wird sich wohl erst herausstellen müssen.

FAZIT

Auch diese drei dicken Brocken verfügen über so manche Schwachstelle, aber auch über den einen oder anderen Vorteil. Durch ihr enormes Gewicht liegen sie gut in den Kurven und verlieren aus diesem Grund kaum an Geschwindigkeit. Der Anzug der Karts läßt dafür zu wünschen übrig. Beim Start haben die drei meistens das Nachsehen. Wenn es jedoch um die Endgeschwindigkeit geht, kann es keiner mit ihnen aufnehmen. Wenn sie einmal in Fahrt sind, dann kommt Freude auf. Im Falle eines Crashs mit Konkurrenten fegen sie andere Karts gnadenlos von der Strecke.

Bowser

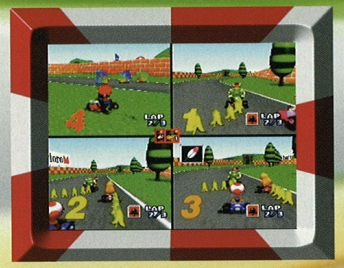
Kaum hat Mario dem üblen Schildkrötenkönig im Rahmen der letzten Rangeleien den Laufpaß gegeben, rappelt sich der Fiesling schon wieder auf, um sich zu revanchieren. Doch Lakitu überwacht mit sicherem Auge, daß keine unerlaubten Abkürzungen genommen werden. An goldenen Trophäen hat Bowser normalerweise kein Interesse. Er will lediglich Genugtuung für die Schmach der Niederlage. Er setzt alle Tricks ein, um die glitzernden Pokale in seinen Besitz zu bringen.

ÜBER STOCK UND STEIN!

Die verschiedenen Rennen

Peng! Der Startschuß fällt! Auf den riesigen und abwechslungsreichen Strecken liefern sich die mutigen Fahrer eine aufregende Schlacht. Um in diesem turbulenten Rennereignis den absoluten Überblick zu behalten, weihen wir

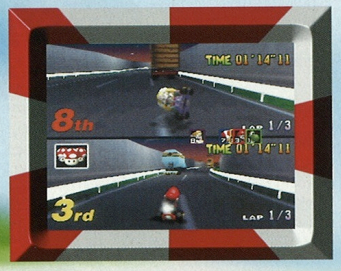
Euch nun in die Geheimnisse der unterschiedlichen Spielmodi ein. Denn eines ist sicher: Langeweile ist bei MARIO KART 64 nicht angesagt!



MARIO GRAND PRIX

Eine Fahrt gegen die sieben unerbittlichen Widersacher ist das Größte! Und genau darum geht es in diesem Modus. Der Weg

zum Gewinn eines Pokals beginnt mit der Entscheidung für einen der vier Cups. Jeder Cup besteht aus jeweils vier unterschiedlichen Strecken. 16 abwechslungsreiche Parcours stehen also den rennwütigen Nintendo-Helden zur Auswahl. Habt Ihr Eurem Kart ordentlich die Sporen gegeben und alle vier Rennen mit einer Plazierung unter den ersten vier Rängen beendet, findet eine Siegerehrung statt. Mit welchem Charakter Ihr über die Pisten fegt, dürft Ihr selbst entscheiden. Die Karts sind mit drei Motorenstärken ausgerüstet: 50 ccm, 100 ccm und 150 ccm. Freie Fahrt für freie Helden!



Wer denkt, die Gaudi hat ihren Höhepunkt bereits erreicht, der irrt gewaltig. Erst wenn zwei Fahrer gegeneinander im Mario Grand Prix losrasen, geht es richtig zur Sache. Zwei Spieler können sich auf geteiltem Bildschirm (Split Screen) ins Rennen wagen. Dabei wird jedem Charakter sein eigenes Bildschirmsegment zugeteilt. Die Karts der Charaktere, die nicht von Spielern belegt werden, steuert der Computer. Dann kann es losgehen. Dem Rennvergnügen steht nichts mehr im Weg.

VERSUS-MODUS

Ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit Freunden ist auch eine tolle Sache! Wenn Ihr einmal keine Lust habt, Euch mit der gesamten Familie auf der Bahn herumzuschlagen, kann Abhilfe geschaffen werden. Im Versus-Modus treten zwei bis vier Fahrer gegeneinander an, um Ihre Fahrkünste unter Beweis zu stellen. Keine weiteren Karts stören die Zwei-, Drei-, oder Viersamkeit. Im Gegensatz zum Mario Grand Prix seid Ihr in der Lage, die Strecke frei zu wählen. Es versteht sich auch von selbst, daß jeder Spieler seinen Lieblingscharakter aussuchen darf.

TIME TRIAL

Ganz allein ist auch ganz fein! In diesem Modus behindert Euch kein anderes Kart und Ihr könnt mit Eurem Lieblingscharakter auf

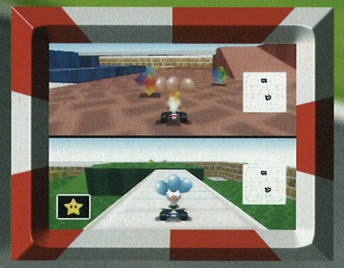
die Jagd nach Bestzeiten gehen. Wählt eine der 16 Strecken aus und zeigt, was Ihr könnt. Das ist allerdings noch nichts Neues. Nun kommt der Knaller!

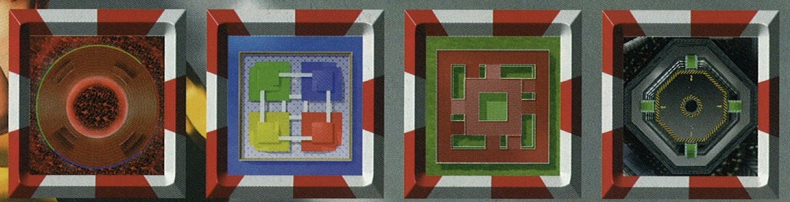
Tretet Ihr nach einem Rennen mit dem selben Fahrer auf der gleichen Strecke an, fahrt Ihr gegen Euren eigenen Geist. Dieser saust über die Piste, wie Ihr die letzte Fahrt bestritten habt. Tretet gegen Euch selbst an und versucht, die Zeiten immer wieder zu verbessern. Wenn dies keine Herausforderung ist? Komplette Rennen und Daten der Geister können übrigens auf dem Controller Pak festgehalten werden.

BATTLE-MODUS

Ein Vergnügen ganz besonderer Art! Hier gibt es keinen Start und kein Ziel. Die Aufgabe ist folgende: Versucht, die Ballons zu zerstören, die an den gegnerischen Karts angebracht sind. Zwei bis vier Fahrer können an diesem Spaß teilhaben. Jeder Charakter verfügt über drei Ballons, die an dem jeweiligen Kart hängen. Durch gezielte Panzerschüsse, dem Abwerfen von Bananen oder sonstigen fiesen Aktionen bringt man die bunten Ballons zum Platzen. Verliert ein Spieler alle Ballons, wird er zur Bombe und kann durch das Rammen anderer Fahrer noch ins Geschehen eingreifen. Wer zuletzt noch einen Ballon an seinem Kart vorweisen kann, ist der glückliche Gewinner.

Diese Schlacht findet nicht auf einer der 16 Strecken statt, sondern in einer der vier speziellen Arenen.





Überraschung gefällig?

Items für jede Gelegenheit...

Derjenige Spieler, der sich allein auf seine Fahrkünste verläßt, ist hoffnungslos verloren. Denn die Widersacher haben etliche Tricks auf Lager,

um Euch flugs aus der Bahn zu katapultieren. Schon in der ersten Runde des Rennens werden Euch die seltsamen ?-Boxen auffallen, die auf der Strecke verstreut liegen. Weicht ihnen nicht aus, sondern berührt die Boxen. Darin

warten wundersame Gegenstände, die von großem Nutzen sein können. Setzt diese geschickt ein, um den Konkurrenten den Schneid abzukaufen. Es macht eine Menge Spaß, mit anzusehen, wie ein Konkurrent auf einer Bananenschale entlangschlittert und schnurstracks ins Wasser purzelt!

Pilze über Pilze

Wenn der Rausch der Geschwindigkeit Euch besonders fasziniert, dann probiert doch einmal diese leckeren Pilze. Bei Gebrauch aktiviert die Köstlichkeit einen rasanten Turbo, der Eurem Kart einen kurzen Spurt ermöglicht. Bei drei Pilzen könnt Ihr das Kart dreimal in den roten Drehzahlbereich hineinschicken, um andere Fahrer blaß werden zu lassen.

Super-Pilz

Power ohne Ende! Für eine gewisse Zeit verfügt Ihr über beliebig viele Turbos. Am besten, Ihr nutzt die Chance und feuert einen nach dem anderen ab, um richtig abzudüsen.

Super-Stern

Die lästige Zeit der Rücksichtnahme geht mit diesem Gegenstand dem Ende entgegen. Der Stern verleiht für eine begrenzte Zeit Unbesiegbarkeit. Gegner sind nun kein Problem mehr. Rempelt sie einfach an und sie geben freiwillig den Weg frei. Auch Bananen, Panzer oder sonstige hinderliche Items können dem Kart nichts mehr anhaben. Selbst Rasenstrecken könnt Ihr nun schneller überqueren.

Blitzschlag

Jeden Widersacher trifft der (Blitz-)Schlag, wenn Ihr diesen Gegenstand anwendet. Mit einem hellen Leuchten verwandeln sich alle anderen Karts in mickrige Spielzeugautos, deren Endgeschwindigkeit sich deutlich verringert. Auch sind die kleinen Gegner nun leicht zu überrollen.

Boo

Unheimliches geschieht, wenn der Geist seine Wirksamkeit entfaltet. Denn im Nu seid Ihr unsichtbar für alle anderen Fahrer und alle weiteren Behinderungen werden unwirksam. Außerdem könnt Ihr Euch mit diesem Symbol andere Items klauen.

Grüne und rote Panzer

Zielen und... Schuß! Mit diesen unbewohnten Panzern fegt man gegnerische Karts schnurstracks von der Strecke. Schießt Ihr einen grünen Panzer ab, flitzt dieser gerade nach vorne oder hinten. Der rote Panzer hingegen sucht automatisch das nächste Kart, das sich vor Euch in Reichweite befindet. Als besonders hilfreich erweisen sich die drei Panzer. Sie bilden einen prima Schild um das eigene Kart und schützen somit vor einem Crash.

Stachel-Panzer

Au weia! Kein Fahrer auf der Strecke hat jetzt etwas zu lachen. Feuert Ihr den Stachelpanzer ab, sucht er gezielt den führenden Fahrer heim und verursacht einen üblen Crash. Dies kostet die Widersacher viel Zeit und Nerven.

Rätselbox

Eine Tücke sondersgleichen! Einmal aufgesammelt, kann die Rätselbox überall auf der Strecke abgelegt werden. Zuerst sieht sie aus wie eine ganz normale ?-Box. Doch hütet Euch davor, diese Box in Euren Besitz zu bringen. Ein fulminanter Crash ist die Folge der fiesen Täuschung.

Bananen

Die gelben Köstlichkeiten sind normalerweise nicht dazu bestimmt, auf der Straße abgelegt zu werden. Doch in diesem Rennen ist alles erlaubt. Fährt man über eine solche Vitaminbombe, schlittert das Kart unweigerlich ins Grüne. Nicht fies genug? Mit der Bananenstaude könnt Ihr gleich fünf der Früchte abwerfen, um die Strecke in einen Slalomparcours zu verwandeln.

FRIEDE, FREUDE, EIERKUCHEN...

Die Geschichte nimmt ihren Lauf

Spät am Tag, als die rote Abendsonne langsam hinter den Hügeln versinkt, neigt sich auch das letzte Rennen seinem Ende zu. Trotz des heftigen Wettstreits um die Pokale finden sich alle Fahrer wieder gutgelaunt im Schloßgarten ein. Trauer und Freude über Sieg und Niederlage sind sofort vergessen, als Prinzessin Toadstool der müden Nintendo-Familie ihren selbstgebackenen Kuchen präsentiert. Bei einer leckeren Tasse Tee sitzen alle in fröhlicher Runde zusammen und lachen über Mißgeschicke und Pannen, die während des Rennens passiert sind. „Laßt uns das bald wiederholen", ruft Luigi, während er ein weiteres Stück Kuchen auf seinen Teller schiebt.

Wer fährt den heißesten Reifen?

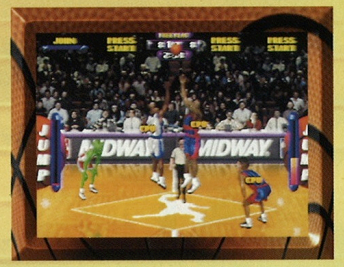
Hat Euch dieser Bericht nicht jede Menge Appetit auf das heißeste Rennspiel aller Zeiten gemacht? Dann wird es aber allerhöchste Zeit, Euer Können zu testen. Die beste Gelegenheit dazu bietet Euch der große Mario Kart 64 Grand Prix, der demnächst in vielen deutschen Städten ausgetragen wird. Genauere Informationen darüber findet Ihr in unserem Mario Kart 64 Grand Prix-Special in der Heftmitte.

NBA HANG TIME™

Ist es schon immer Euer Wunsch gewesen, einmal realistische NBA-Atmosphäre zu schnuppern? Dann müßt Ihr jetzt nicht mehr über den großen Teich fliegen und darauf hoffen, ein Ticket für eines der monumentalen Basketball-Spiele zu ergattern. NBA HANG TIME, der direkte Nachfolger von NBA JAM (Super Nintendo), bringt Euch die beste Basketball-Liga der Welt direkt nach Hause. (jk)

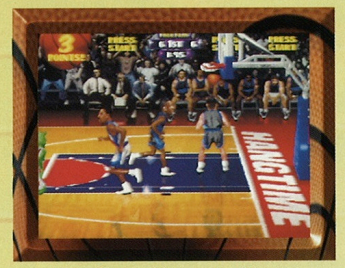
1 Dem Herrn sei Double-Dunk!

Sobald der Schiedsrichter das Spiel freigibt und der erste Sprungball erfolgt, verwandelt sich Euer Wohnzimmer in ein Sportstadion. Die frenetischen Anfeuerungsrufe der Zuschauer lassen die Spieler bis an ihre Leistungsgrenze gehen. Dunks,



Jetzt kann es losgehen!

Double-Dunks, Alley Oops und noch viele weitere spektakuläre Moves werden von einem Sportreporter live kommentiert. Ob Ihr nun allein, zu zweit oder gar zu dritt oder viert spielt – hier



Die Drei-Punkte-Erfolge werden links oben auf dem Bildschirm angezeigt.

könnt Ihr Basketball pur genießen. Die Zwei-gegen-Zwei Spielvariante des Mannschaftssports eröffnet Euch ungeahnte Möglichkeiten. Das Spiel wird unglaublich rasant und abwechslungsreich. Die Freiräume – resultierend aus der geringen Anzahl der Spieler auf dem Feld – ermöglichen atemberaubende Spielzüge. NBA HANG TIME für das Nintendo64 ist in der Tat eine Sportsimulation, die es in sich hat.

2 Des Trainers Traum!

Ihr habt bei NBA HANG TIME die Möglichkeit, ähnlich wie damals Dr. Frankenstein, einen

Hier könnt Ihr eine Pin-Nummer vergeben.

eigenen Spieler zu erschaffen. Im Modus Create Player müßt Ihr ihm zunächst einen Namen geben. Anschließend geht es darum, diesem

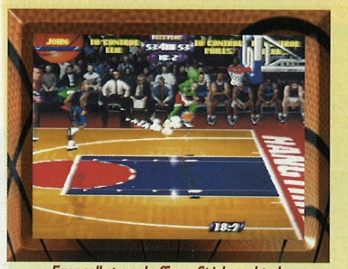
Wer bislang etwas kopflos durch die Gegend lief, wird in diesem Menü fündig.

Namen eine vierstellige Pin-Nummer zuzuordnen. Nun könnt Ihr unter Verwendung des Namens und der Pin-Nummer jederzeit die Spielereigenschaften ändern oder ihn in einem Spiel auf dem Basketballfeld einsetzen. Ihr könnt Eurem Spieler verschiedene Köpfe oder Trikots verpassen und ihm einen netten Namen geben. Diesen Spitznamen erwähnt dann sogar der Kommentator während des Spiels.

Das Bonbon dieses Menüs sind die Attribute-Points, die Ihr individuell vergeben könnt. Diese Punkte erhöhen die speziellen Fähigkeiten des Spielers. Es liegt alleine in Euren Händen, ob er nun besonders gut im Dunken, Blocken oder Werfen sein soll, ob er eine tierische Kondition besitzen oder einfach nur ein Allround-Talent

Geht sorgsam mit den zu Verfügung stehenden Punkten um.

sein soll. Die Fähigkeits-Punkte sind in ihrer Anzahl begrenzt. Doch es gibt nach jedem vierten gewonnenen Spiel einen kleinen Bonus in Form neuer Punkte. Je erfolgreicher Euer Team über das Basketballfeld flitzt, desto schneller könnt Ihr Eure Jungs also zu Spitzenspielern machen.



Euer selbst erschaffener Spieler geht ab wie die Horax!

3 Zauberer am Ball!

Sobald Ihr Euch einen Spieler ausgesucht bzw. geschaffen habt, kann es losgehen. Ihr tretet nacheinander gegen 28 NBA-Mannschaften an. Die Teams auf dem Feld bestehen jeweils aus zwei NBA-Spielern. Wer schon immer einmal davon geträumt hat, in die Haut eines Dennis Rodman, Tony Kukoc, Hakeem Olajuwon oder vieler anderer NBA-Cracks zu schlüpfen, der hat nun endlich die Möglichkeit dazu. Spielt Ihr alleine, übernimmt der Computer den Part des zweiten Team-Mitglieds. Um in diesem Elite-Feld zu bestehen, ist es vonnöten, alle Moves zu beherrschen und sie im richtigen Augenblick einzusetzen. Die wichtigsten NBA HANG TIME-Aktionen wollen wir Euch auf dieser und der nächsten Seite kurz vorstellen.

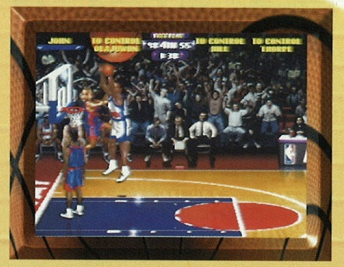
ALLEY OOP

Einer der aufregendsten Moves im Basketball ist der Alley Oop. Dabei passt ein Spieler seinem Kollegen den Ball zu, während dieser sich im Sprung zum Korb befindet und sofort den Ball versenkt. Drückt den Pass-Knopf, sobald Euer Team-Mitglied in der Luft zu blinken beginnt. Erwischt er den Ball, dann kracht es so gewaltig in der Halle, daß sich die Balken biegen.

Wow, da kommt das Publikum in Stimmung!

BLOCK

Der Block ist in der Defensive ein ideales Mittel, um den Gegner zum Wahnsinn zu treiben. Um einen Block erfolgreich auszuführen, müßt Ihr den Gegner genau beobachten und im richtigen Moment hochspringen. Drückt dazu den Wurf-Knopf, wenn Ihr dem Gegner gegenübersteht und in der Luft noch einmal den Turbo- oder den Pass-Knopf, um den Ball wegzuschlagen.



Ein gelungener Block ist die Voraussetzung für ein Fastbreak.

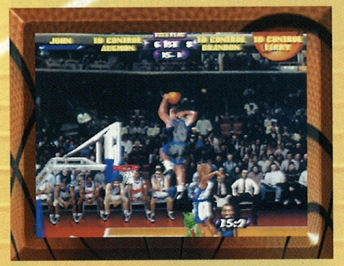
© 1996 MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COIN-OPERATED VIDEO GAME
© 1996 MIDWAY GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED. MIDWAY IS A TRADEMARK OF MIDWAY GAMES INC. USED UNDER LICENSE. THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC.
© 1996 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY NINTENDO (N-CUBE)
© 1996 NINTENDO CO. LTD.

FIRST LOOK INFO

Die Nintendo64-Umsetzung des Spielhallenhits von Midway ist absolut gelungen. Die Grafik, insbesondere die Animation der Spieler, weiß zu begeistern. Wer genau hinschaut, kann sogar das Spiegelbild der Spieler auf dem gewienerten Parkett erkennen. Ein wahres Feuerwerk an ultracoolen Basketball-Moves wird abgebrannt. Das Wahnsinnstempo, in dem die Action auf dem Feld abläuft, läßt kaum Zeit, um mal kurz nach Luft zu schnappen. Besonders gut hat uns die Möglichkeit gefallen, einen eigenen Spieler zu erschaffen, dessen Karriere zudem noch gespeichert und jederzeit wieder abgerufen werden kann. Auf diese Weise kann ein Vierterturnier stattfinden, bei dem jeder Teilnehmer seinen persönlichen Spitzenspieler zum Einsatz bringen kann.

DOUBLE DUNK

Um einen Double Dunk auszuführen, muß der ballführende Spieler einen Pass auf seinen Teamkollegen spielen, während sich beide in der Luft befinden. Seid Ihr ohne Ball unterwegs, müßt Ihr gleichzeitig den Turbo- und den Wurf-Knopf drücken, um Eurem Team-Mitglied hinterherspringen zu können. Nur wenn beide Spieler sich in der Luft befinden, kann es zu einem Double Dunk kommen.



Nun muß der Mitspieler auch springen, dann ein guter Pass und der Double Dunk ist gelungen.

...and I bring you fire! 4

Gelingt es einem Spieler, dreimal hintereinander zu punkten, ohne daß der Gegner zwischenzeitlich einen Korb geworfen hat, ist er „On Fire". Derart heißgelaufen, gelingt dem Spieler dann fast jede Aktion. In diesem Zustand raucht der Ball und verbrennt das Netz am Korb. Die gegnerische Mannschaft kann diesen Zustand nur unterbrechen, indem sie einen Korb erzielt. Schafft es ein Team, drei Alley Oops oder Double Dunks hintereinander zu erzielen, befindet sich das Team im „Team Fire". Um diesen Zustand zu unterbinden, müßt Ihr ebenfalls einen Alley Oop oder Double Dunk auf's Parkett legen.

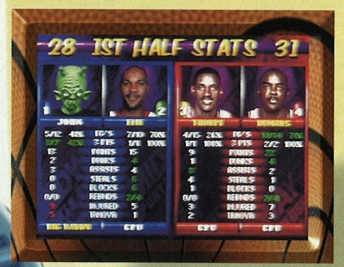
Der zweite Spieler von links ist heiß!

Der Ball qualmt, das sehen die Fans gerne.

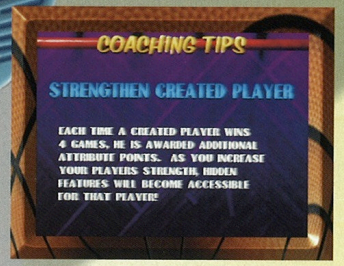
Statistiken und Tips des Trainers 5

Nach jeder gespielten Halbzeit erscheint ein Bildschirm, auf dem Ihr alle wichtigen Zahlen und Fakten ablesen könnt. Hier könnt Ihr sehen, wie sich Euer Team gehalten hat und welche Leistung erzielt wurde. Außerdem könnt Ihr in jeder Halbzeit Euren Mitspieler auswechseln. Ein Team besteht aus vier Spielern, von denen jeweils zwei auf dem Feld antreten. Nach jedem Spielviertel erscheint eine Nachricht des Trainers, der Euch neue Tips und/oder Tricks mitteilt. Ihr solltet Euch unbedingt die Zeit nehmen und die Nachrichten lesen, um über alles informiert zu sein. Habt Ihr ein Spiel beendet, könnt Ihr Euch die Tabellen der Besten anschauen. Ist Euch ein besonderer Rekord gelungen, so wird er dank des Controller Paks abgespeichert und in der Tabelle aufgelistet.

Wer gut spielt, wird in die Liste der Besten eingetragen.



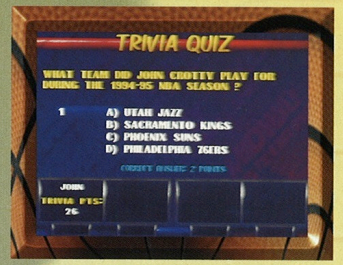
Anhand der Statistiken könnt Ihr Euch den Spielverlauf noch einmal durch den Kopf gehen lassen.



Diese Tips solltet Ihr nicht außer acht lassen.

Trivia Quiz 6

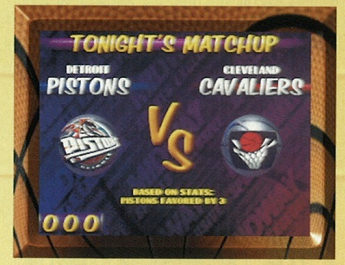
Am Ende eines jeden Spieles könnt Ihr in einem kleinen Quiz Fragen zur NBA beantworten. Für jede richtige Antwort gibt es Punkte. Erkämpft Ihr Euch den Titel eines Trivia Champions, dann erhaltet Ihr einen kleinen Extrabonus. Für das erfolgreiche Absolvieren des Trivia Quiz gibt es am Ende zehn (!) Extrapunkte, die Ihr den Eigenschaften Eures selbst erstellten Spielers hinzufügen könnt. Doch freut Euch bloß nicht zu früh, ganz so einfach wird die Sache nicht. Die Fragen haben mächtig Pfeffer und sind nicht so ohne weiteres zu beantworten. Da ist es schon von Vorteil, wenn man sich in der NBA-Szene ein wenig auskennt.



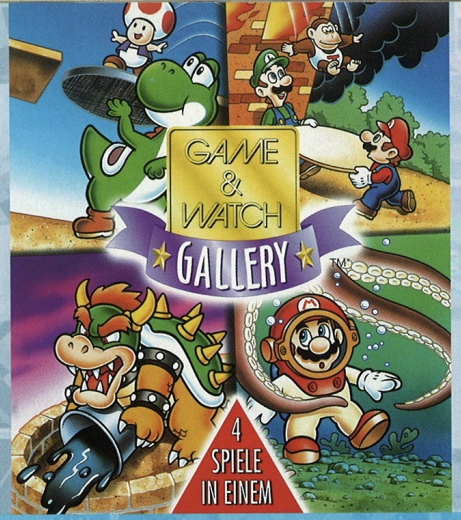
Ein nettes Quiz mit kniffligen Fragen zur NBA.

Geheime Extras 7

Im „Tonight's Matchup" habt Ihr die Gelegenheit, Zahlencodes einzugeben. Wer lange genug herumprobiert, kann das eine oder andere Special herausfinden. Um zum Beispiel im Baby-Modus zu spielen, solltet Ihr die Zahl 025 eingeben. Alle Spieler verwandeln sich nun in Zwerge und es wird verflixt schwer, den in 3,05 Meter Höhe hängenden Korb zu treffen. Also, nichts wie ran an den Controller und ausprobieren, was das Zeug hält!



Hier könnt Ihr Euch an neuen Codes versuchen.



Am Anfang war nicht etwa der Game Boy, sondern die ersten LCD-Geschicklichkeitsspiele. Die Vorfahren des Game Boys sorgten bereits in den frühen 80er Jahren für Begeisterung unter den Videospiel-Fans. An jeder Bushaltestelle, im Unterricht, auf dem Fußballplatz, im Schwimmbad, an den Unis – kurzum, überall konnte man das frühzeitliche Piepsen der Spiele hören. Es gab kaum einen, der nicht eines der tragbaren Spielwunder in der Westentasche verstaut hatte. Keine Frage also, daß Nintendo allen Game Boy-Fans mit dem neuen Modul Game & Watch Gallery ein ganz besonderes Highlight mit einem leichten Hauch Nostalgie präsentiert.

(jk)

Das Comeback des Jahres

Die Spaßformel: 4 x 2 x 2

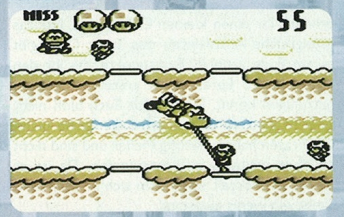
Nintendos erstes tragbares Spielgerät erschien zu Beginn der 80er Jahre. Es verfügte über einen für damalige Verhältnisse völlig neuartigen LCD-Monitor. Die technischen Möglichkeiten waren damals zwar nocht nicht so ausgereift wie heute, doch garantierte gerade das einfache Spielprinzip der Game & Watch-Serie einen extrem hohen Funfaktor. Wer das kleine verflixte Ding einmal in den Händen hielt, der konnte sich nicht mehr davon trennen. Einen kleinen Nachteil hatten die Game & Watch Spiele aber doch, man konnte die Spiele nicht austauschen. Dieser Umstand führte dann auch zu der Entwicklung des Game Boys, so wie man ihn heute kennt.

Das Game & Watch-Modul für den (Super) Game Boy oder Game Boy Pocket bietet Euch vier unterschiedliche Spiele in jeweils zwei Varianten (Klassik- und Modern-Version) und je zwei Schwierigkeitsgraden. Kühle Rechner kommen also auf insgesamt 16 (!) Spielvariationen, die in dieses Modul gepackt wurden. Bei der Umsetzung der Klassik-Versionen wurde penibel darauf geachtet, das jeweilige Spiel in seiner ursprünglichen Fassung zu übernehmen. Die modernen Versionen der Spiele wurden grafisch noch ein wenig aufgepeppt, das Spielprinzip allerdings belassen. Doch jetzt genug geredet, laßt uns schauen, welche Leckerbissen da über den Game Boy-Bildschirm flimmern.

Vier Klassiker stehen Euch zur Auswahl!

MANHOLE

Der erste Fußgänger ist gleich gerettet.



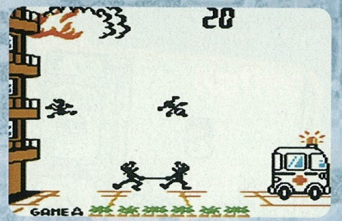
Kleine (noch) fröhliche Männchen laufen in der Gegend umher. Eure Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, daß sie nicht in eines der Löcher im Boden stürzen und in den Fluß fallen. Dazu haltet Ihr eine Plattform in den Händen, um die Löcher zu stopfen. Eure Reaktionsschnelligkeit garantiert den Fußgängern einen sicheren Weg. Plumpst einer von ihnen in den Fluß, gilt das als Fehlversuch. Nach drei Fehlversuchen ist das Spiel beendet. Im Modern-Modus steuert Ihr Yoshi, der mit seiner Zunge die Plattformen wieder in ihre Position bringt. Auch hier müßt Ihr Euch mit Yoshi sehr schnell und geschickt bewegen, damit keiner in das kühle Naß fällt.

Auch in der modernen Version geht es ziemlich haarig zu.

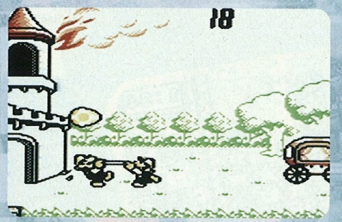
* © 1980 – 83, 1997 Nintendo
© 1997 Nintendo Co., Ltd.

FIRE

In diesem Spiel könnt Ihr Euch als Feuerwehrmänner betätigen. Aus dem lichterloh brennenden Hochhaus springen Menschen vom Balkon. Damit die Landung nicht zu hart wird, steht Euch zu ihrer Rettung ein strapazierfähiges Sprungtuch zur Verfügung. Ihr müßt die fallenden Menschen auffangen und sicher zu dem rechts stehenden Krankenwagen führen. Bei jeder Berührung einer Person mit Eurem Sprungtuch wird ein Punkt hinzugezählt, bei jeder Berührung mit dem Boden ein Versuch abgezogen. Im Modern-Modus kommen zu den Charakteren auch noch Yoshi-Eier hinzu, die aus einem brennenden Turm fallen. In diesen Eiern verbergen sich Sterne oder Bomben. Die Sterne bringen Euch einen Bonus, die Bomben einen Fehlversuch. Versucht, die Bomben auf jeden Fall rechtzeitig loszuwerden.



Das Feuer wütet im oberen Stockwerk.



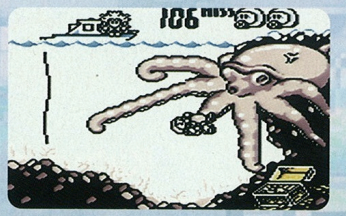
Da fällt ein Yoshi-Ei aus dem Turm.

In dem Ei befand sich ein kleiner Bonusstern.

OCTOPUS

Ein großer Tintenfisch bewacht in den Tiefen des brausenden Meeres einen uralten Piratenschatz. Ihr müßt diesen Schatz bergen und darauf achten, daß Ihr nicht in die Fänge der Krake geratet. Für jeden Schatz, den Ihr zum Schiff zurückbringt, erhaltet Ihr Punkte. In der modernen Version des Spiels könnt Ihr die Krakenarme mit den gerade erst geborgenen Schätzen bewerfen, indem Ihr den B-Knopf drückt. Sobald ein Krakenarm getroffen wurde, zieht sich der glitschige Tentakel für kurze Zeit zurück und der Weg ist frei. Jeweils nach 200 erzielten Punkten erscheint ein kleines Herz auf dem Bildschirm. Gelingt es Euch, dieses Herz einzusammeln, wird Euch ein Fehlversuch abgezogen.

Gleich ist der wertvolle Schatz erreicht.

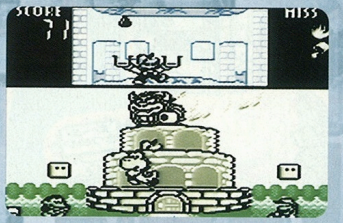


Den Taucher hat es erwischt.

OIL PANIC

Das Öl fließt und nur Ihr könnt es aufhalten und eine Naturkatastrophe verhindern. Es stehen Euch Behälter zur Verfügung, mit denen Ihr das Öl auffangen könnt. Wurde ein Behälter dreimal gefüllt, ist es an der Zeit, das Öl loszuwerden, da das Gefäß überzuschwappen droht. Im unteren Bereich des Bildschirms befindet sich eine weitere Figur, die das Öl automatisch weiterverwertet. Im Modern-Modus könnt Ihr die Spielfigur sogar drehen. Gebt Ihr zwei volle Behälter an Yoshi weiter, bevor er die Seite wechselt, spuckt der kleine Dino einen Block aus, in dem sich eine kleine Überraschung befindet. Für jeden Bereich werden die Fehlversuche getrennt gezählt. Habt Ihr Euch in einem Bereich drei Fehlversuche erlaubt, ist das Spiel vorbei.

Oje, das Öl tropft unaufhörlich von der Decke herunter.



In der modernen Version stehen Euch zwei Auffanggefäße zur Verfügung.

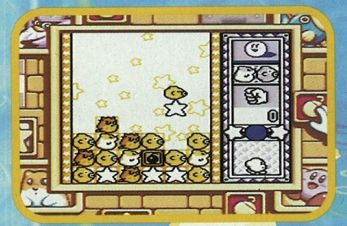
FIRST LOOK INFO

Der Jagd nach dem absoluten Highscore steht nichts im Wege, das Game & Watch Gallery-Modul verfügt über eine eingebaute Batterie, Eure Bestleistungen werden automatisch abgespeichert. Die Highscores könnt Ihr Euch jederzeit in den Titelbildschirmen der einzelnen Spiele anschauen. Dank der beiden Schwierigkeitsgrade in den jeweiligen Spielen ist eine langanhaltende Spielmotivation garantiert. Speziell die B-Versionen der Spiele können selbst den geschicktesten Videospieler bis an den Rand des Wahnsinns treiben. Ein Muß also für jeden begeisterten Videospiel-Freak. Diese Klassiker-Compilation darf in keiner Sammlung fehlen.

Der wohl vielseitigste Videospielheld aller Zeiten präsentiert sein neuestes Abenteuer. KIRBY'S STAR STACKER für den (Super) Game Boy bereichert die Sparte der Puzzle-Action-Spiele. Kirby – mittlerweile fast so bekannt wie sein Kollege Mario – ist zusammen mit seinen Freunden auf den Geschmack gekommen und versucht sich in diesem Puzzleknaller als gewiefter Sternensammler. Mal sehen, was er und seine Kumpels so alles draufhaben... (jk)

KIRBY'S STAR STACKER™

Kirbys neue Leidenschaft



Der Rätselspaß kann beginnen, Kirby ist gewappnet!

Dem Superknödel ist es mal wieder gelungen, eine Hauptrolle in einem Videospiel zu ergattern. Rick, Kine und Coo heißen die Freunde, die Kirby in diesem Abenteuer begleiten. Das Prinzip des Spiels ist leicht zu erklären. Eure Aufgabe ist es, so viele Sterne einzusammeln, wie nur irgendwie möglich. Dazu müßt Ihr lediglich versuchen, einen oder mehrere Sterne zwischen zwei gleiche Freunde Kirbys zu setzen. Wenn Euch das gelingt, löst sich die Reihe auf und Ihr könnt die Sterne einsammeln. Dabei spielt es keine Rolle, ob die beiden gleichen Freunde in der Horizontalen angeordnet sind, oder ob die beiden Symbole übereinander gestapelt sind. Je mehr Sterne sich zwischen zwei gleichen Symbolen befinden, desto besser für Euch und Euer Punktekonto. Bombenstimmung kommt auf, wenn es Euch gelingt, eine Kettenreaktion zu verursachen. Dazu müßt Ihr wieder Reihen verschwinden lassen. Rutschen nun die verbleibenden Blöcke nach unten und verschwinden ebenfalls, könnt Ihr Euch auf ein tolles Spektakel freuen.

Tausendsassa Kirby

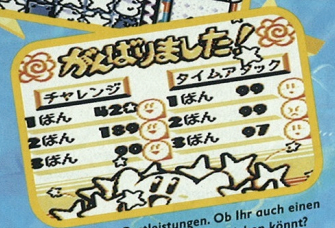
Bei KIRBY'S STAR STACKER stehen Euch verschiedene Spielvarianten zur Auswahl. Im ROUND CLEAR-Modus geht es darum, eine bestimmte Anzahl an Sternen einzusammeln, um in den nächsten Level zu gelangen. Der VS-Modus garantiert Euch überschäumenden Spielspaß mit einem Eurer Freunde. Ihr könnt dank des Game Link Kabels gegeneinander antreten und herausfinden, wer der beste Sternenjäger ist. Im CHALLENGE-Spiel geht es darum, den Highscore zu knacken. Hier bestehen nur die nervenstärksten Puzzleknacker. Der TIME ATTACK-Modus gibt Euch eine bestimmte Zeit vor, innerhalb der Ihr so viele Sterne wie möglich einsammeln müßt. Wer hier zu lange herumtrödelt, den bestraft die Uhr. Ein ganz besonderer Modus ist RULE EXPLANATION. Hier habt Ihr die einmalige Gelegenheit, Euch in aller Ruhe die Spielregeln erklären zu lassen. In der Option SEE RECORDS könnt Ihr einen Blick auf die Tabelle der Bestleistungen werfen.

Erst wenn ein Level gelöst wurde, geht es im Round Clear-Spiel zum nächsten.

In diesem Spiel habt Ihr nicht viel Zeit, um möglichst viele Sterne einzusammeln.

Im Challenge-Modus könnt Ihr auf die Jagd nach einer neuen Bestleistung gehen.

Schritt für Schritt könnt Ihr Kirby's Star Stacker kennenlernen.



Die Liste der Bestleistungen. Ob Ihr auch einen Eintrag in diese Eliteliste erreichen könnt?

© 1997 HAL LABORATORY, INC./NINTENDO
™ & © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1997 NINTENDO CO., LTD.

Es rumpelt in der Kiste!

In KIRBY'S STAR STACKER gibt es vier verschiedene Blocktypen, mit denen Ihr es zu tun haben werdet. Jeder einzelne dieser Blöcke verfügt über eine besondere Fähigkeit und sollte dementsprechend von Euch eingesetzt werden. Je besser Ihr die Funktionen der Blöcke kennt, desto schneller wird es Euch gelingen, viele Sterne einzusammeln.

★ Sternenblöcke ★

Ihr müßt versuchen, diese Blöcke zwischen zwei gleichen Kirby-Freunden einzuschließen, um die Sterne einsammeln zu können. Ihr solltet also darauf warten, bis sich einige Sterne zwischen den Freunden angesammelt haben, bevor Ihr zuschlagt und die entsprechende Reihe auflöst.

★ Bombenblöcke ★

Dank dieser explosiven Blöcke könnt Ihr ganze Reihen auf einen Schlag auflösen. Schließt sie einfach zwischen zwei Kirby-Freunden ein und das hochexplosive Geschehen nimmt seinen Lauf.

★ Steinblöcke ★

Massive Steinblöcke kann man eigentlich nicht zur Minna machen. Schließt Ihr sie jedoch zwischen zwei Kirby-Freunden ein, verwandeln sich die harten Steinblöcke in Sternblöcke und müssen dann nur noch eingesammelt werden.

★ Kirby-Freunde ★

Kirbys Glanztaten wären kaum durchführbar, gäbe es da nicht seine guten Freunde Rick, Kine und Coo. Sie helfen Kirby dabei, die Sternenblöcke einzusammeln, indem sie die Blöcke einschließen. Je geschickter Ihr Kirbys Freunde plaziert, desto mehr Sterne werdet Ihr auf Eurem Sternenkonto verbuchen.

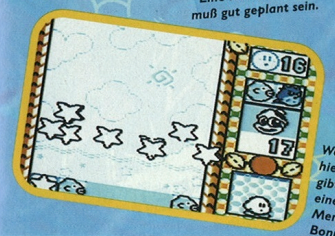
Kettenreaktionen

Um eine Kettenreaktion hervorzurufen, müßt Ihr zunächst einmal Sterne verschwinden lassen, indem Ihr sie zwischen gleichen Freunden horizontal oder senkrecht einschließt.

Die restlichen Blöcke rutschen nun nach unten in die freigewordenen Räume. Bildet sich daraus wieder eine Reihe, die von zwei gleichen Freunden eingeschlossen wird und verschwindet diese Reihe dann vom Bildschirm, erhaltet Ihr Bonussterne. Fallen die Bonussterne zwischen zwei gleiche Freunde und bilden eine neue, komplette Reihe, die wiederum verschwindet, so ist die Kettenreaktion perfekt. Je mehr Kettenreaktionen Ihr auslöst, desto mehr Bonussterne werden Euch gutgeschrieben.

Eine Kettenreaktion muß gut geplant sein.

Das sieht nach einer vollständigen Lösung des Levels aus.



Wow, hierfür gibt es eine ganze Menge Bonussterne.

Kirby gönnt sich nun eine wohlverdiente kreative Pause.

FIRST LOOK INFO

Für das Super Nintendo Entertainment System-Spiel

KIRBY'S GHOST TRAP konnte der kleine Edelknödel seine Knobeltalente schon einmal unter Beweis stellen. In KIRBY'S STAR STACKER, einem wirklich ausgereiften und sauber programmierten Puzzle-Action-Spiel, gelingt es Kirby, die Massen mit den vielfältigen Spielvarianten des Moduls zu begeistern. Egal ob auf dem (Super) Game Boy oder Nintendos jüngster tragbarer Konsole – dem Game Boy Pocket – Kirbys neuestes Puzzle-Abenteuer sorgt für Stimmung bei jung und alt. Dank des batteriegestützten Speichers könnt Ihr Eure Bestleistungen für die Ewigkeit erhalten.

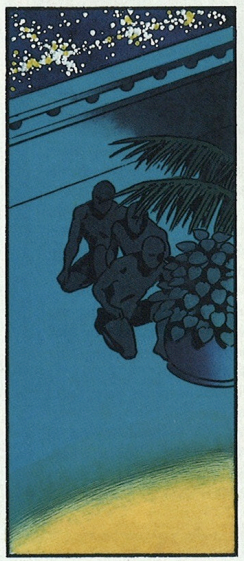
Für Videospiel-Anfänger bietet KIRBY'S STAR STACKER einen ganz besonderen Leckerbissen, den Rule Explanation-Modus. In diesem Modus wird dem Spieler anhand verschiedener Spielszenen die Vorgehensweise detailliert erklärt.

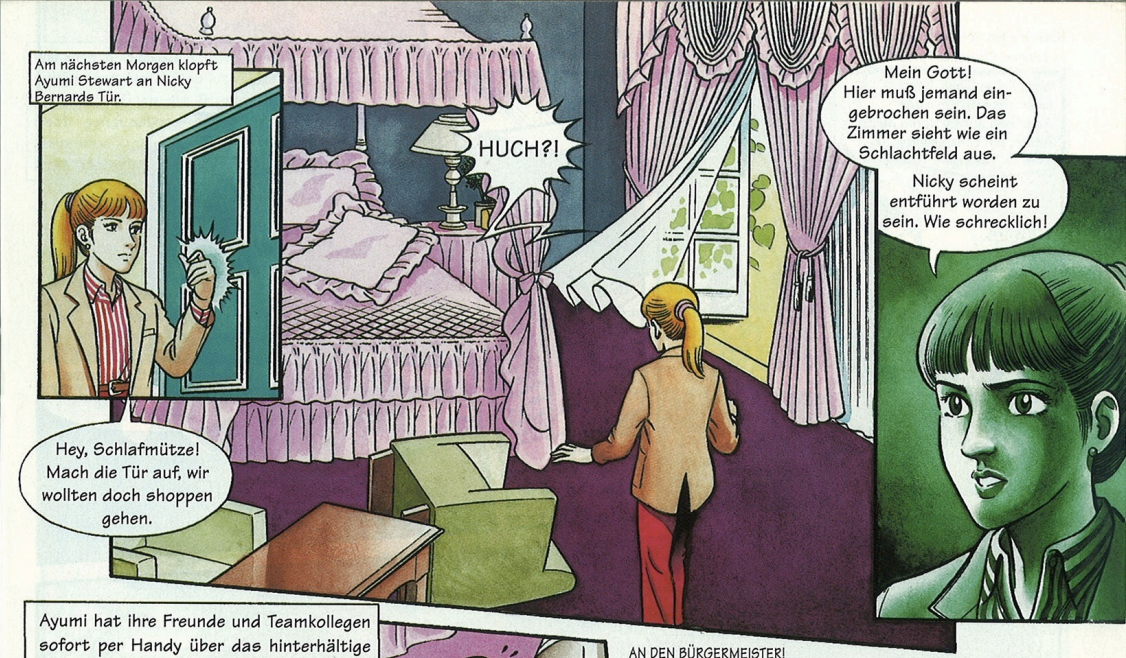
WAVE RACE 64™

WAVE RACE RAIDERS

In der bezaubernden Hafenstadt St. Greatea-stome haben sich vier mutige Freunde zu den Wave Raiders zusammengeschlossen, um das Meer vor Umweltverschmutzern zu schützen und Schmuggler ausfindig zu machen.

Hoch über den Dächern der Stadt befindet sich das Penthouse-Appartement von Nicky Bernard, der Tochter des hiesigen Bürgermeisters...





Nach einigen Vorbereitungen treffen sich die jungen Helden am Pier, um ihre Water Bikes in Schuß zu bringen. Pfeilschnell prescht die Truppe durch das Wasser und nähert sich der Sieben-Meilen-Zone.

Wow, bei solchen Abenteuern schießt mir das Adrenalin nur so durch die Adern. Ein echt geiles Feeling!

Hey, da vorne, das könnte es sein!

Ja, das ist das Boot. Sieht aber eigentlich ganz harmlos aus. Vielleicht hat Brad kalte Füsse bekommen und ist geflohen.

Von wegen! Er greift an!

WHOA!

ACHTUNG!

Mir nach, wir greifen an. Die Kerle sollen uns kennenlernen!

Wie sich herausstellt, war das Boot unbemannt. Der Autopilot wurde ferngesteuert. Doch die Truppe hat das Boot genauestens unter die Lupe genommen und einen Hinweis auf die Insel Haiwai gefunden.

Da, das ist die Insel. Dort muß Nicky sein!

Folgt mir, ich kenne den Weg!

AAARGHH!

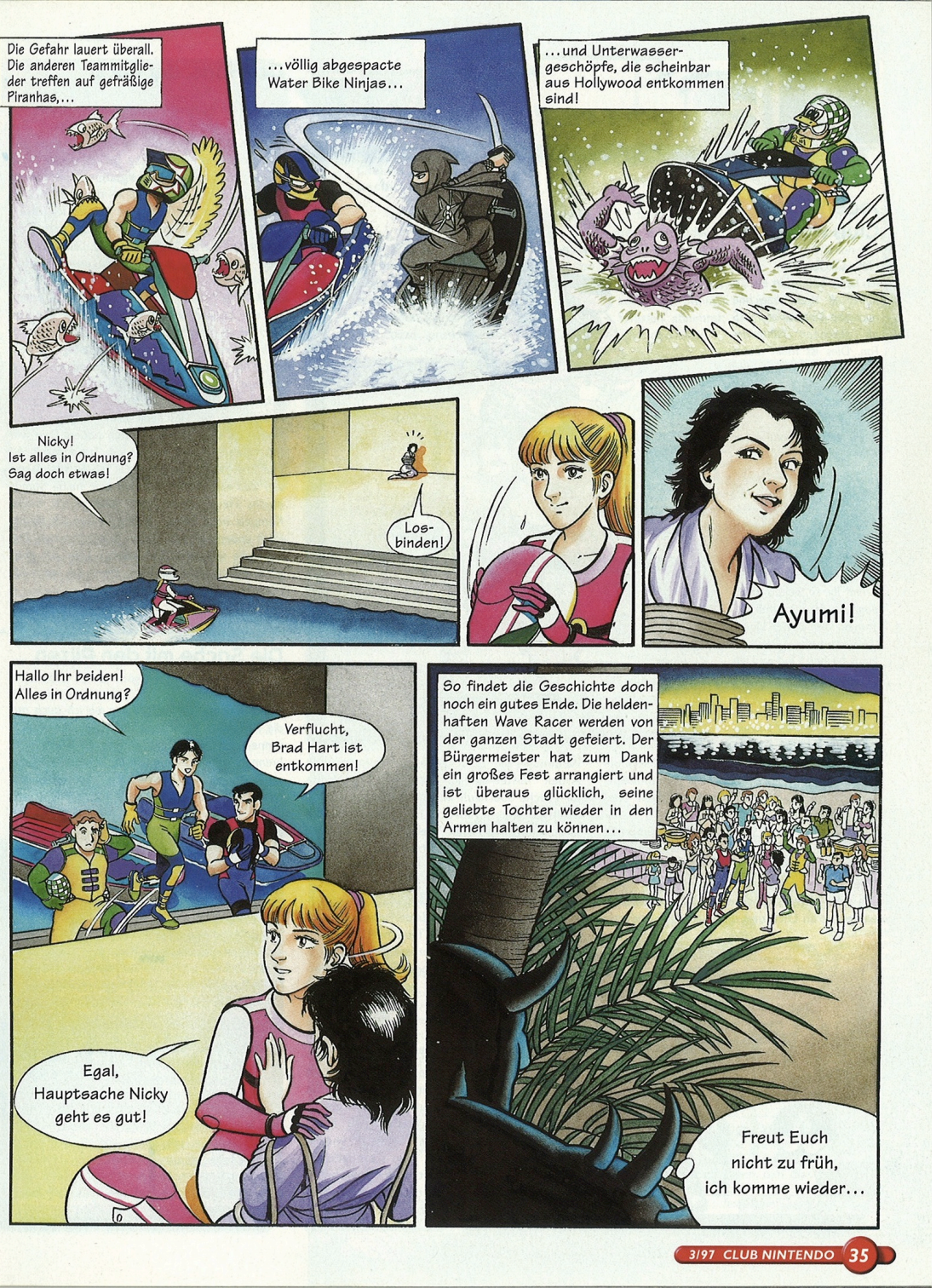
Oh, oh! Ich glaube, diese Bestien haben uns umzingelt. Was machen wir bloß?

Die WR-Signaluhr! Damit können wir die Haie überlisten.

Das Signal, das Ayumi mit ihrer Uhr aussendet, lockt einen Schwarm von Delphinen an. Unter Wasser findet ein monumentaler Kampf statt, bei dem die tapferen Delphine langsam die Oberhand gewinnen und die Haie vertreiben.

Mann, war das knapp. Ich werde nie wieder motzen, wenn Flipper zum 200sten Mal über die Flimmerkiste läuft...

Wir sollten uns trennen, um Nicky zu finden. Die Insel ist zu groß, das könnte zu lange dauern.
Ahoi!
Holerö!
Wir müssen uns beeilen, Nicky ist in Gefahr!
WAS ZUM...
EIN RIESENKRAKE!
Das Vieh ist groß, doch ich habe einen Plan...
Der Knoten wird ihn für eine Weile beschäftigen, Tsüs...
FANG MICH!


Die Gefahr lauert überall. Die anderen Teammitglieder treffen auf gefräßige Piranhas,...
...völlig abgespacte Water Bike Ninjas...
...und Unterwassergeschöpfe, die scheinbar aus Hollywood entkommen sind!
Nicky! Ist alles in Ordnung? Sag doch etwas!
Losbinden!
Ayumi!
Hallo Ihr beiden! Alles in Ordnung?
Verflucht, Brad Hart ist entkommen!
Egal, Hauptsache Nicky geht es gut!
So findet die Geschichte doch noch ein gutes Ende. Die heldenhaften Wave Racer werden von der ganzen Stadt gefeiert. Der Bürgermeister hat zum Dank ein großes Fest arrangiert und ist überaus glücklich, seine geliebte Tochter wieder in den Armen halten zu können...
Freut Euch nicht zu früh, ich komme wieder...

Mailbox

Jeden Monat Club Nintendo?

Johannes Peter, Eisenach

Hallo CN-Team!
Ich heiße Sebastian, bin 16 Jahre alt und bezeichne mich seit Dezember 1995 als absoluten Nintendo-Fan. Dies ist mein erster richtiger Brief an Euch und ich will Euch für Eure hervorragende Arbeit Dank sagen.

Ich halte gerade Eure neue Club Nintendo-Ausgabe vom April in der Hand. Euer Design wird immer besser. Bitte verändert nicht Euer absolut futuristisches Layout, nur weil einige Kritiker Euer altes Outfit besser fanden. Wenn Ihr so weitermacht, dann werdet Ihr garantiert immer die beste Videospielzeitschrift Deutschlands bleiben. Und weil ich Euch gerade so schön gelobt habe, muß ich gleich auch einmal kritisieren. Bitte bringt Eure Clubzeitschrift doch bitte monatlich. Ich bin sicher, daß Ihr immer genug Informationsstoff besitzt, mit dem Eure Fans „von draußen" versorgt werden wollen. Also bitte, denkt über meinen Vorschlag nach.

Sebastian Philipp, Pfungstadt

Hallo Sebastian!
Über Deine Lobeshymne haben wir uns natürlich sehr gefreut. Doch den Dank, den wollen wir gerne an Dich und die unzähligen anderen Nintendo-Fans zurückgeben. „Hervorragende Arbeit" leistet nämlich erst recht Ihr. Woche für Woche überhäuft Ihr uns mit konstruktiver positiver wie negativer Kritik. Die Zahl der Einsendungen zu den Wettbewerben nimmt immer weiter zu. Wir vom Club Nintendo sind stolz darauf, eine so treue Fangemeinde zu besitzen.

Deinen Vorschlag, das Club-Magazin monatlich zu veröffentlichen, würden wir gerne in die Tat umsetzen. Denn interessante Informationen hätten wir allemal genug. Leider sind wir in der Redaktion mit anderen Projekten wie beispielsweise dem Verfassen der deutschen Bildschirmtexte oder Anleitungen bis über beide Ohren so ausgelastet, daß kaum Zeit bleiben würde, um ein monatliches Heft in der gewohnten Nintendo-Qualität herauszubringen.

Victor Zimmermann, Elpersheim

Der Hans, der hat's!

Servus Club Nintendo!
Ich heiße Hans und wohne in Roßdorf. Seit Wochen schon habe ich nur einen Wunsch: Ein Nintendo64 zum Geburtstag. Bei uns in der Nähe gibt es eine größere Stadt, zusammen mit meiner Mutti fahre ich da einmal in der Woche zum Einkaufen hin. Letzte Woche konnte ich meine Mutti in die Spielwarenabteilung zerren, wo die Nintendo64-Geräte aufgebaut sind. Leider bin ich nicht sehr groß und es war ein unvorstellbares Gedrängel. Mindestens zehn Kinder standen um die Konsole herum, ich aber konnte nichts sehen. Ich war stinksauer, das könnt Ihr mir glauben. Doch heute morgen bin ich schnell zum Frühstück geflitzt, denn ich habe heute Geburtstag. Auf dem Tisch lag ein riesengroßes Paket und noch zwei kleinere. Bevor meine Eltern und meine kleine Schwester das Geburtstagslied fertig gesungen hatten, war das Geschenk schon aufgepackt. Ihr werdet es sicher schon erraten haben: Drin war das Nintendo64, zusammen mit SUPER MARIO 64 und STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE. Mann, war das eine Freude! Ich bin eine halbe Stunde durchs Haus getanzt. Jetzt sind gerade meine Kumpels nach Hause gegangen und ich mußte Euch unbedingt noch diesen Brief schreiben. Das ist mein schönster Geburtstag! Und ich gehe ganz sicher nicht ins Bett, bevor ich noch ein paar Runden Mario gespielt habe.

Hans Olms, Roßdorf

Die Sache mit den Pilzen...

Hallo Club Nintendo!
Heute möchte ich Euch fragen, ob ich auch mal die Redaktion besuchen dürfte, wie das die Gewinner der Comix Zone durften. Es würde mich brennend interessieren, wie Ihr in der Redaktion arbeitet und wie bei Nintendo Spiele getestet werden, das wäre doch was. In Kürze lege ich mir ein Nintendo64 zu. Ein ganz dickes Lob an Herrn Miyamoto, der es möglich gemacht hat, daß die Wundermaschine auf dem deutschen Markt ist.

Neulich habe ich das Rezept von Toads Superpilzen aus der Koch Corner ausprobiert. Das schmeckte so gut, daß ich gleich zwei Pilze verdrückt habe.

Claudia Jouaux, Mainz

Holerö Claudia!
Auch wir von der Redaktion haben uns Toads Superpilze so richtig schmecken lassen, doch irgendwas muß da schiefgelaufen sein. John ist seitdem unsichtbar, Marko spricht rückwärts, Claude ist geschrumpft, Markus und Marcus sind zu allen freundlich und Thomas ist Sekunden nach dem Essen in Richtung Jamaika verschwunden. Ob die Pilze vielleicht nicht mehr ganz frisch waren?

Aber jetzt zu Deinem Anliegen. Keine Frage, die Jungs hier würden sich alle darüber freuen, wenn Du, liebe Claudia, mal auf einen Sprung vorbeischauen würdest. Doch leider wird sich das kaum realisieren lassen. Denn beinahe täglich flattern uns Briefe mit einem Anliegen wie Deinem ins Haus. Doch wir wollen auf alle Fälle auch in Zukunft wieder Wettbewerbe veranstalten, bei denen man einen Besuch bei Nintendo gewinnen kann. Natürlich mit vollem Programm, versteht sich. Also Claudia, sei beim nächsten Wettbewerb dabei. Wir drücken Dir alle Daumen, daß wir Dich bald bei uns in Großostheim begrüßen können.

Hallo Club Nintendo!

Wir haben ein Gedicht über Mario geschrieben, das wir Euch nicht vorenthalten wollen:

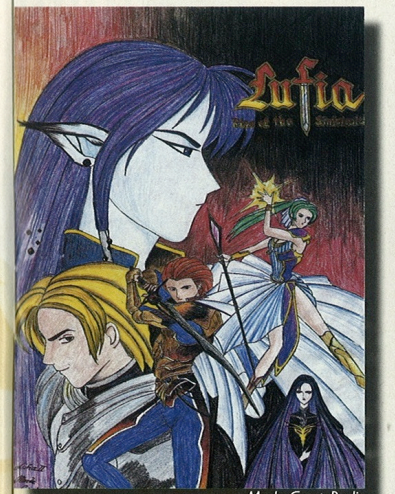
Mario in Action

Mario kann rennen wie der Wind,
die Gegner erledigt er schnell und geschwind.
Ob Saltos springen, stampfen, schlagen,
über seine Action kann niemand klagen.

Auch treten, surfen, kriechen, tauchen,
die Fähigkeiten kann er alle gebrauchen.
Genauso paddeln, hechten, schleichen,
das wird er alles noch erreichen.

Alle lieben Mario,
und der ist darüber sehr froh.
Denn in seinem neuen Spiel
kommt er garantiert ans Ziel!

Dominik Gründer & Daniel Dell'Aquila, Gilching



Merle Gerst, Berlin

Servus Hans!
Diesen Geburtstag wirst Du bestimmt nicht mehr vergessen, oder? Nachträglich gratuliert Dir die ganze Club Nintendo-Redaktion besonders herzlich. Viel Spaß auch weiterhin mit Deinem Nintendo64!

QUESTION MARK ?

Warum ist Euer Chefredakteur Claude M. Moyse so selten zum Lachen aufgelegt?

Markus Kronfeldner, Northeim

Also Markus, das ist wirklich eine abgefahrene Frage. Kennst Du den guten Claude, oder woher weißt Du, daß er in seinem ganzen Leben noch nie gelacht hat? Schon im zarten Kindesalter hat er sich dazu entschlossen, sein Gesicht nie zu einem Lächeln zu verziehen. So ähnlich wie der Junge aus der „Blechtrommel". Manchmal fällt ihm das gar nicht so leicht, denn im Rahmen unserer Redaktionskonferenzen fällt schon mal der eine oder andere kleine Scherz. Doch selbst, wenn sich der ganze Haufen vor Lachen wegschmeißt – Claude verzieht keine Miene. Da er in letzter Zeit auch die Sonnebrille nur noch zum Schlafen abnimmt, nennen wir ihn nur noch den Paten.

KOCH CORNER

Euer Appetit ist ja kaum noch zu zügeln. Mittlerweile erreichen uns ja fast mehr Kochrezepte als Leserbriefe. Aber bitteschön, Ihr habt es so gewollt. Deshalb beglücken wir Euch auch in dieser Ausgabe mit einem Rezept der Extraklasse. Diesmal kommen die Leckermäulchen unter Euch auf ihre Kosten. Patrick Schmidt aus Scheeßel hat uns ohne Rücksicht auf Verluste und Kalorien das abgefahrenste Keks-Rezept aller Zeiten zukommen lassen. Guten Appetit!

YOSHIS COOKIES

Die folgenden Zutaten mixt Ihr zusammen:
1/2 Tasse Margarine, 1/2 Tasse brauner Zucker, 1/2 Tasse weißer Zucker, 1 Tasse Weizenmehl, 1/2 Teelöffel Vanillezucker, 1/2 Teelöffel Backpulver, 1 geschlagenes Ei und eine Prise Salz.
Dazu gebt Ihr:
1 Tasse Corn Flakes, 1/2 Tasse Kokosraspel und 1 Tasse Haferflocken.
Diesen leckeren Brei rührt Ihr mit einem Kochlöffel gut durch. Dann formt Ihr lustige runde Kekse und legt sie auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech. Ihr könnt das Blech auch gut einfetten, dann braucht Ihr kein Backpapier. Dann heizt Ihr den Ofen auf 175 Grad auf und schiebt die Plätzchen für zehn Minuten in die Röhre. Der leckere Duft, der jetzt durch die Wohnung strömt, macht Euch sicher schon mächtig Appetit. Laßt es Euch schmecken!

JOKE BOX

Was haben die heilige Ursula und ein Kleinwagen nach der deutschen Rechtschreibreform gemeinsam? Beide sind „Mertürer"!

Dennis Troegel, Soltau/Harber

Ein Blinder geht in ein Kaufhaus, packt seinen Blindenhund am Schwanz und wirbelt ihn in der Luft herum. Darauf ein anderer Kunde erbost: „Was machen Sie denn mit dem armen Hund?" Der Blinde: „Mann wird sich ja wohl mal umschauen dürfen!"

Markus Hettler, Kelsterbach

Wütend stoppt der Polizist den LKW und brüllt den Fahrer an: „Jetzt halte ich sie schon zum fünften mal an. Wie oft soll ich Ihnen denn noch sagen, daß sie Ladung verlieren?" Darauf der LKW-Fahrer: „Wie oft soll ich Ihnen denn noch sagen, daß dies ein Streuwagen ist?"

Markus Kronfelder, Northeim

© 1996 Nintendo Co., Ltd.
In Kooperation mit Kawasaki Heavy Industries, Ltd. entwickelt.

DEUTSCHE MEISTERSCHAFT

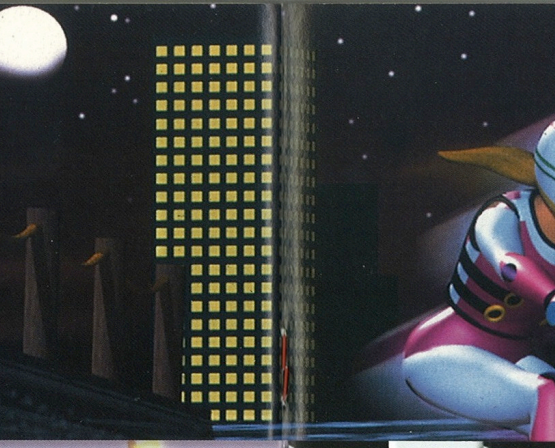
MITMACHEN
DURCHSTARTEN
GEWINNEN

MARIO KART 64™

RACE 4 FUN

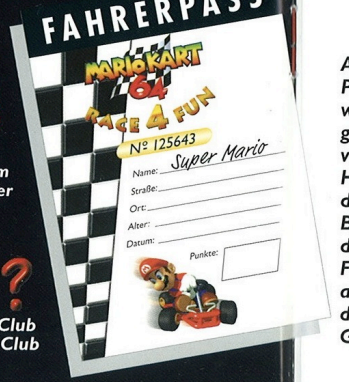
Nintendo®

WAVE RACE 64



JETZT GEHT'S LOS!

MARIO KART 64 lädt ein zur fröhlichen Jagd nach Punkten und Pokalen. Jede Menge Spaß und Action mit dem verrücktesten Renn-Spiel, das es je gab. Hier zählt jede Hundertstelsekunde!



WO?

Überall in den Nintendo-Shops im Handel, wo Ihr das Aktionsposter seht.

WANN?

Die genauen Termine erfahrt Ihr auf den Aktionsplakaten, auf den Nintendo Internet-Pages – http://www.nintendo.de, im Club Nintendo-Magazin, in Fachzeitschriften oder über die Club Nintendo Hotline 01 30/58 06.

© 1996 Nintendo Co., Ltd.
In Kooperation mit Kawasaki Heavy Industries, Ltd

IFA Berlin Finale 5.+6.9.97

DER WEG INS FINALE!

Ab 23. Juni 1997 steigt die schnellste Party der Welt! Bis Mitte August werden die Championsläufe ausgetragen. Jeweils sechs Tage lang – von Montag bis Samstag – geht's im Handel rund. Die Woche davor ist für das freie Training reserviert. Nur die Besten der Besten qualifizieren sich für das große Finale auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin. Dort finden am 5. und 6. September 1997 vor laufenden Fernsehkameras die Rennen um den Gesamtsieg statt.

Aktionsposter

WAVE RACE 64

ACTION, FUN & GEILE PREISE

IFA Berlin Finale 5.+6.9.97

Wahnsinn! Jeder Teilnehmer erhält einen persönlichen Fahrer-Paß und einen abgefahrenen Sticker, der eine weitere tolle Gewinnchance bringt. Die Tagessieger werden mit einem exklusiven Mario Kart 64 – Race 4 Fun-Shirt belohnt, das es nirgends zu kaufen gibt.

DER ABRÄUMER DES JAHRES!

Auf den Sieger wartet das heißeste Original Race-Kart aller Zeiten! Es ist mit allen Raffinessen und Schikanen ausgestattet und läßt garantiert echtes Schumi-Feeling aufkommen. Wer keine Rennfahrer-Ambitionen hat, der wird sich bestimmt auch über DM 10.000.– in bar freuen. So oder so – das Mitmachen lohnt sich.

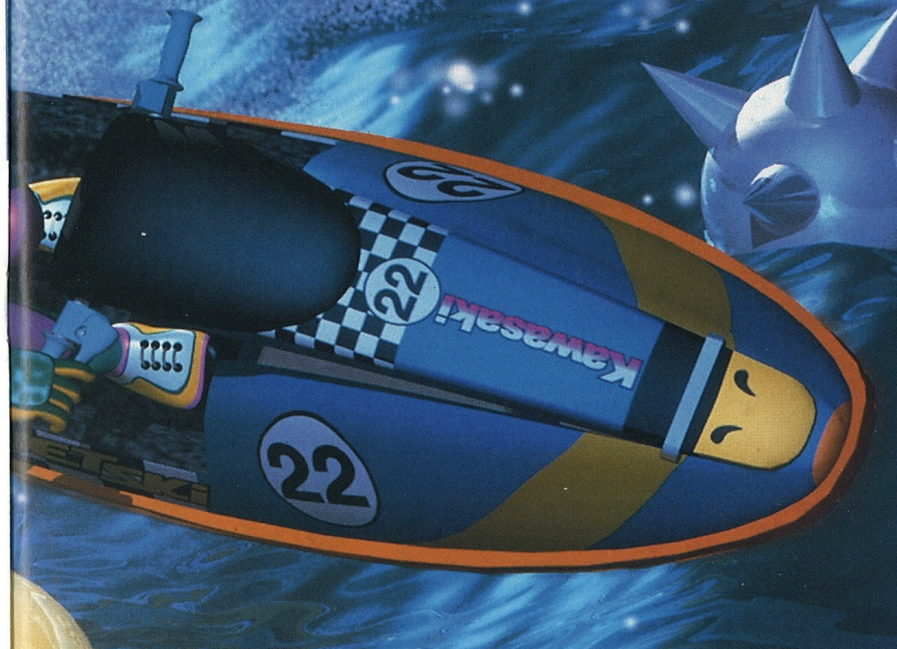
ZUSATZ-GEWINNE

Wohin mit dem rasanten Aktions-Sticker, den jeder Teilnehmer erhält? Natürlich auf's Auto! Schickt uns ein möglichst lustiges Foto von Eurem Auto (oder dem Eurer Eltern oder Freunde), auf dem der Sticker gut zu erkennen ist. Unter allen Einsendern verlosen wir zehn Trips ins Headquarter von Nintendo of Europe nach Großostheim. Viel Glück!

Nintendo

Nintendo of Europe Nintendo Center 63760 Großostheim

© 1996 Nintendo Co., Ltd.
In Kooperation mit Kawasaki Heavy Industries, Ltd.



VIDEOSPIELER ÜBER 30

Ein kraftvolles Hallo an alle reiferen Fans aufregender Videospiele. In unserem letzten Forum haben wir gezielt die Nintendo-Freaks angesprochen, die langsam auf die beste Lebenshälfte zusteuern. Wir waren überrascht, wieviele Einsendungen auf unseren Redaktionstischen gelandet sind. Endlich können wir offiziell das Vorurteil aus dem Weg räumen, Videospiele seien nur etwas für jugendliche Zeitgenossen. Überzeugt Euch am besten selbst von den aufrichtigen Bekenntnissen unserer etwas älteren Leser.

KINDHEITSWÜNSCHE

Schon seit frühester Kindheit hatte ich mir ein Videospiel gewünscht. Leider bekam ich nie eine Konsole geschenkt. Zu meinem 34. Geburtstag entschloß ich mich, mir diesen Kindheitstraum endlich selbst zu erfüllen. Da der Verkaufsstart des Nintendo64 ziemlich genau mit meinem Geburtstag zusammentraf, war dies eine günstige Gelegenheit. Seit diesem Tag widme ich mich hingebungsvoll den Abenteuern von SUPER MARIO 64. Ganz gespannt fiebere ich auf zukünftige Adventures hin. Leute, die Videospiele generell ablehnen, haben sich wahrscheinlich noch niemals damit beschäftigt. Sie wüßten ansonsten um den Reiz, die aufregende Geschichte des Spiels selbst zu beeinflussen.

Thomas Stahnke, Karlsruhe

TRAUMWELTEN

Ich bin 59 Jahre alt und seit vier Jahren begeisterter Videospieler. Es gibt für mich nichts schöneres, als in die Traumwelten dieser Spiele einzutauchen. Zu meinen Favoriten gehören die drei Donkey Kong-Meisterwerke für das Super Nintendo. Die Musikstücke dieser Spiele sind einfach traumhaft. Seit kurzem besitze ich Eure neue Konsole inklusive SUPER MARIO 64. Schon sieben Welten konnte ich mit allen Sternen abschließen. Ohne die netten Spieleberater der Hotline hätte ich vielleicht längst aufgegeben, da dieses Abenteuer nicht einfach ist.

Clemens Ulrich, Hamburg

GESCHICHTEN, DIE DAS LEBEN SCHRIEB

Meine damals zwölfjährige Tochter hatte ihren Game Boy zufällig auf dem Küchentisch liegen gelassen. Da ich schon in den 60er Jahren erfolgreich die Flipperautomaten ausgetrickst hatte, schaltete ich das „Kinderspielzeug" ein. In dieser Minute packte es mich. Die halbe Nacht fieberte ich über dem stolzesten Besitz meiner Tochter. Heute gehört der Game Boy Pocket wie Kamm und Portemonnaie zum festen Bestandteil meiner Kleiderordnung. Daraus ist in der Zwischenzeit für einen 48jährigen Vater ein kreatives und unterhaltsames Hobby geworden. Danke Nintendo!

Peter Busch, Appen

JUNG UND ALT

Ich finde es eine tolle Idee, daß auch reifere Spieler aufgerufen werden, ihre Meinung über Videospiele zu äußern. Trotz meiner 50 Jahre bin ich eine enthusiastische Super Nintendo-Anhängerin. Anfänglich interessierten mich speziell die tollen Mario- und Donkey Kong-Abenteuer. Doch seit ich mich in TERRANIGMA hineinvertieft habe, gehören Adventures zu meinen Favoriten. Im Moment versuche ich mit Link die Prinzessin Zelda aus den Klauen des üblen Ganon zu retten. Zum Glück gibt es Eure Spezialisten der Spiele-Hotline, die mir schon bei vielen Problemen tapfer zur Seite gestanden haben. Ich scheue mich auch nicht davor, jugendliche Freaks im Kaufhaus anzusprechen. Mein verständnisvoller Ehemann spielt selbst gerne TETRIS und MARIO KART.

Marie-Luise Zenkner, Berlin

GLEICHBERECHTIGUNG

Mit meinen 44 Jahren nenne ich mich eine leidenschaftliche Videospielerin, da ich insgesamt fünf Konsolen vorweisen kann. Nintendo zählt allerdings zu den absoluten Favoriten. Meine allseits beneideten Töchter (6 und 9 Jahre) finden mein Hobby natürlich toll und dürfen auch ein wenig Zeit mit Spielen verbringen. Mein Mann wurde im Zeichen der Gleichberechtigung mit einem eigenen Fernseher bedacht und darf soviele Sportsendungen sehen, wie er möchte. Ich bin weiterhin der Überzeugung, daß ein gutes Videospiel den Denkapparat aktiviert und das Reaktionsvermögen fördert.

Marion Tung, Beverstedt

URLAUBS-ANEKDOTEN

Meine Familie und ich (35) flogen vor drei Jahren nach Mallorca in den Urlaub. Als kleine Zwischenbeschäftigung kaufte ich mir THE LEGEND OF ZELDA – LINK´S AWAKENING für den Game Boy. Vor Ort ergriff mich plötzlich das Nintendo-Fieber, wogegen es keine Impfung gibt. Ich spielte auf dem Balkon, am Strand, nach dem Essen und bis spät in die Nacht. Als ich auf den zweiten Endgegner stieß, gab es jedoch kein Weiterkommen. Zum Glück hatte mein Sohn einige der tollen Club-Magazine eingepackt, worin ich auch die Lösung zum meinem Problem fand. Der Urlaub war gerettet und ich konnte mich in Ruhe den Abenteuern von Link hingeben.

Rolf Börret, Gschwend-Honkling

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Meine Leidenschaft begann vor einigen Jahren mit den ersten Computern, die auf dem Markt erschienen. Da ich mich sehr mit Grafikbearbeitung und Elektronik-Programmen beschäftige, ist mein Anspruch an ein Videospiel-System dementsprechend hoch. Bislang interessierte mich nie eine Konsole, bis ich eines Tages einen Bericht über das Nintendo64 im Fernseher bestaunen konnte. Endlich gab es eine Auflösung der Grafik, die ich bisher nur von Silicon Graphic Workstations kannte. Seit dieser Zeit bin ich stolzer Besitzer dieses Technik-Kolosses. Ich wünsche mir sehr, daß sich das Image von Videospielen in der Öffentlichkeit ändern wird. Euer Aufruf zu diesem Forum kann endlich einmal zeigen, daß dieses Hobby wahrhaftig keinen Kinderkram darstellt.

Burghard Gruszla, Barsinghausen

MIT 42 SCHON EIN GRUFTI?

In Ihrer letzten Ausgabe forderten Sie zum Thema Videospiele alle Nintendo-Gruftis auf, sich zu diesem Forum zu äußern. Warum Gruftis? Ich werde dieses Jahr 42 Jahre alt, bin verheiratet und habe zwei Kinder. Trotzdem nenne ich mich einen absoluten Videospiel-Fan, der sich besonders für Adventures und Rollenspiele begeistern kann. Da ich mich auch für Module interessiere, die für Kinder nicht so geeignet sind, spiele ich diese ausschließlich in Abwesenheit meiner Sprößlinge. Weiterhin achte ich darauf, die tägliche Spieldauer von 1-2 Stunden nicht zu überschreiten.

Meine Frau und ich haben mit unseren Kindern darüber gesprochen und sie zeigen Verständnis für unsere Entscheidung. So bleibt auch der Spielspaß lange erhalten.

Herbert Luczkowski, Neu-Isenburg

MAMA IST DIE BESTE

Mein 7jähriger Sohn Ben und ich (49) sind große Nintendo-Fans und lösen die Abenteuer der Spiele immer gemeinsam. Unsere Mama ist 45 Jahre alt und kann uns stundenlang zusehen. Ihr bereitet es viel Spaß, wenn wir mit dem Klempner durch die Welten streifen oder uns gegenseitig in einem Fußballspiel an den Torerfolgen messen. Seit kurzem besitzen wir auch das Nintendo64 und kämpfen nach getaner Arbeit an Marios Seite um die begehrten Powersterne. Wir freuen uns schon sehr auf eine Fortsetzung der Donkey Kong-Reihe für die neue Konsole.

Karlheinz Hentschel, Schwedt

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

THEMA SPORTSPIELE

Diesmal sind die Sport-Freaks unter Euch gefragt. Schreibt uns Eure Meinung zum Thema Sportspiele. Welche Spiele interessieren Euch? Legt Ihr mehr Wert auf einen möglichst hohen Fun-Faktor oder auf realitätsgetreue Umsetzung? Gibt es Sportarten, die noch nie in einem Videospiel umgesetzt wurden, die aber Eurer Meinung nach unbedingt über den Bildschirm flimmern sollten? Was macht für Euch den besonderen Reiz dieser Spiele aus? Oder könnt Ihr Sportspiele überhaupt nicht ausstehen? Fragen über Fragen. Die Antwort kennt nur... Ihr! Schreibt uns Eure Meinung über Sportspiele und schickt Eure Briefe unter dem Stichwort „Forum" an die bekannte Club Nintendo-Adresse.

Ein Fisch an der Angel!

Da haben wir aber einen dicken Fisch an der Angel! Martin Kaspar aus Schleiden ist begeisterter Hobby-Angler und verbringt viel Zeit damit, in Seelenruhe die Gewässer der Umgebung abzufischen. Diese Ruhe und Gelassenheit hat ihm auch schon so manchen Videospielerfolg gesichert. Die Liste der Super Nintendo-Spiele, die er bereits durchgezockt hat, kann sich wirklich sehen lassen. Darunter sind unter anderem SECRET OF EVERMORE, SUPER MARIO WORLD, DONALD IN MAUI MALLARD und SUPER MARIO ALL-STARS. Wenn Martin nicht gerade Fische aus dem Wasser zieht oder Videospiele zockt, spielt er gerne Fußball oder trifft sich mit Freunden und seiner Freundin. Nur sein Alter hat er uns nicht verraten. Aber Ihr seht ja sein Foto und könnt somit munter schätzen, wie alt der gute Martin denn sein könnte.

Martin Kaspar

Bianca und ihr Kaninchen

Die junge Dame, die Euch auf diesem Bild so freundlich anlächelt, heißt Bianca Preßler und wohnt in Leichlingen. Im Gegensatz zu Martin macht sie kein großes Geheimnis aus ihrem Alter: Sie ist stolze elf Jahre alt. Und sie hat einen ganz besonderen Kumpel, ein Kaninchen. Oder ist es vielleicht eine Kaninchendame? Das geht aus Biancas Brief nicht hervor. Allerdings erfahren wir viel über ihre Videospiel-Leidenschaft. Auf dem Game Boy hat sie schon SUPER MARIO LAND und manches andere Game durchgespielt, auf dem Super Nintendo sind es SUPER MARIO KART und YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2. Für letzteres Game hat sie genau fünf Wochen gebraucht, um alle Rätsel zu lösen und alle Aufgaben zu bestehen.

Bianca Preßler

WAVE RACE 64™

Wenn sich das Quietsche-Entchen in der Wanne schüttelt, aus dem Fernsehbildschirm Salzwasser tröpfelt und die Zuschauer vor Spannung an Eurer nagelneuen Schwimmweste nagen, könnt Ihr davon ausgehen, daß WAVE RACE 64 in Eurer Nintendo64-Konsole steckt und über den Bildschirm flimmert. Ob Ihr nun alleine oder zu zweit auf den Water Bikes durch die schäumenden Wellen prescht, der Rennspaß kennt keine Grenzen. Vergessen solltet Ihr dabei jedoch nicht, daß Ihr die hochmotorisierten Vehikel voll unter Kontrolle haben müßt, bevor Ihr Bestzeiten fahren könnt. Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch deshalb ein bißchen mehr von WAVE RACE 64 zeigen und uns die Kurse bzw. die verschiedenen Eigenschaften der Jet Skis mal genauer betrachten. Wäre doch gelacht, wenn Ihr nach diesem Crashkurs die PS-gewaltigen Boliden nicht in den Griff bekommt! (jk)

Der Stunt-Modus

Wasser hat eben doch Balken!

Im Stunt-Modus des Spiels kommt es darauf an, möglichst viele durchgeknallte Moves zu vollführen. Je gelungener und waghalsiger der Stunt, desto mehr Punkte erhaltet Ihr dafür von den Punkterichtern. Damit aber noch nicht genug. Erschwerend kommt noch hinzu, daß Ihr auch noch Ringe durchfahren müßt, die Euch zusätzliche Punkte bringen. Außerdem erhaltet Ihr auch Punkte für eine gute Zeit. Aus diesen drei Komponenten ergibt sich am Schluß dann Eure Gesamtpunktzahl. Um einen der ersten drei Plätze in der Liste der Besten belegen zu können, müßt Ihr Euch also mächtig ins Zeug legen.

Im Stunt-Modus könnt Ihr Euch einen beliebigen Kurs aussuchen, sofern Ihr ihn in der Meisterschaft bereits erreicht habt. Die Kurse sind im Stunt-Modus von Checkpoints in verschiedene Streckenabschnitte unterteilt. Es steht Euch eine bestimmte Zeit zur Verfügung, um das jeweils nächste Tor zu erreichen. Habt Ihr ein Tor passiert, erhaltet Ihr ein neues Zeitlimit, um Euch zum nächsten Checkpoint durch die Wellen zu kämpfen.

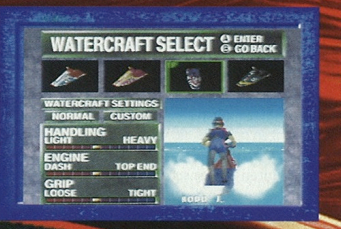
Jetzt aber flott, dem Fahrer bleibt nur noch eine Sekunde.

So könnte Eure Punktetabelle aussehen.

© 1996 Nintendo Co., Ltd.
In Kooperation mit Kawasaki Heavy Industries, Ltd.

ZOOM IN

Die furchtlosen Reiter



Für welchen der vier Fahrer entscheidet Ihr Euch?

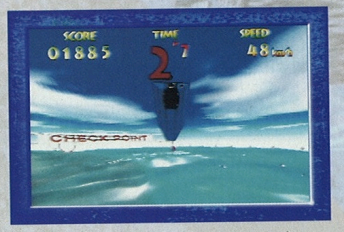
Im Stunt-Modus kommt es ganz besonders darauf an, den richtigen Piloten auszuwählen. Jeder der vier Fahrer verfügt über spezielle Talente. Ayumi Stewart ist zum Beispiel nicht gerade die Schnellste, dafür ist sie aber äußerst einfach zu lenken und für den Stunt-Modus in geradezu hervorragender Art und Weise geeignet. Von Miles Jeter sollten Anfänger zunächst einmal im Stunt-Modus die Finger lassen, da er auf jede noch so geringe Berührung des 3D-Analog-Sticks sehr sensibel reagiert. Echte Könner werden mit ihm dafür aber neue Bestleistungen erzielen. Dave Mariner, der leicht übergewichtige Sportler, hat so seine Probleme bei den Sprüngen. Vor allem die Saltos bereiten ihm große Schwierigkeiten. Der Fahrer Ryota Hayami dürfte wohl der ausgeglichenste Pilot des Quartetts sein. Dieses Allroundtalent kann Euch zu neuen Rekorden führen.

Halsbrecherische Stunts

Wie Artisten in der Manege, so zeigen auch die WAVE RACE 64 Piloten atemberaubende Kunststücke. Allerdings befinden sie sich dabei auf rasenden Gefährten, die durch die Wellen preschen. Ob nun ein riskanter Salto oder ein Handstand auf dem Lenker des Vehikels, alles ist möglich. Doch um diese Aktionen ausführen zu können, bedarf es einiger Übungslektionen und noch mehr Geschicklichkeit. Hier nun die Anleitungen zu den Moves, die den Punkterichtern die Atemluft rauben:

Salto

Um einen der spektakulären Saltos ausführen zu können, müßt Ihr zunächst einmal mit Vollgas auf eine Rampe zufahren. Drückt den Analog-Stick nach oben, sobald Ihr Euch auf der Rampe befindet und dann beim Absprung nach unten. Eine sichere Landung ist gewährleistet, wenn Ihr den Analog-Stick rechtzeitig loslaßt.



Wenn jetzt noch die Landung gelingt, dann gibt es mächtig Punkte.

Lenkstangenstand

Aus erhöhter Position die Aussicht in die Ferne genießen und dafür auch noch Punkte einsammeln. Wie das geht? Ganz einfach! Nehmt zuerst wieder das Gas weg, bewegt den Analog-Stick gegen den Uhrzeigersinn um 360° und haltet ihn dann nach oben gedrückt. Nun steht der Water Bike-Pilot auf dem Lenkrad seines turbogeilen Vehikels. Bewegt den Stick in der oberen Hälfte und gebt Gas, um auf der Lenkstange stehend zu fahren. Wenn Ihr den Stick schnell nach unten bewegt, vollführt der waghalsige Pilot einen Salto zurück in seine ursprüngliche Position.

Ein Bild von beinahe artistischer Eleganz!

Rolle rechts

Ihr wollt eine Rolle im Uhrzeigersinn auf das Wasser legen? Kein Problem! Ihr müßt dazu einfach den Analog-Stick auf der Rampe nach links und beim Absprung nach rechts drücken. Auch hier gilt es, den Stick rechtzeitig loszulassen. Wer von seinem Waterbike fällt, hat kaum noch eine Chance, den Sieg zu erringen.

Yeah, das nennt man auch Extrem-Driving.

Und das Gleiche noch einmal links herum.

Rolle links

Gegen den Uhrzeigersinn könnt Ihr diese Rolle ausführen, wenn Ihr den Analog-Stick auf der Rampe nach rechts drückt und beim Absprung dann schnell nach links. Wem das noch nicht abgefahren genug ist, der kann sich ja mal an den nächsten Move herantasten.

Handstand

Der Handstand selbst ist eigentlich gar nicht so schwer auszuführen. Wenn das rasende Gefährt bloß nicht so heftig von den tosenden Wellen gebeutelt würde! Die eindrucksvoll wütende Natur macht das Ganze zu einem recht kniffligen Unterfangen. Nehmt das Gas weg, drückt den Analog-Stick nach unten und haltet ihn dann anschließend nach oben gedrückt. Nun könnt Ihr Gas geben, um zu beschleunigen.

Jetzt bloß nicht die Balance verlieren!

Lenkstangensitz

Wie ein Koalabär sich an einen Eukalyptusbaum klammert, so hält sich bei diesem Trick der Fahrer an dem Lenkrad des Water Bikes fest. Zunächst müßt Ihr wieder das Gas wegnehmen und dann den Analog-Stick im Uhrzeigersinn um 360° bewegen. Nun noch den Stick nach unten gedrückt halten und der Stunt ist gelungen. Bewegt nun den Analog-Stick in der unteren Hälfte und gebt Gas, um rückwärts auf dem Bike zu fahren.

Auch für diese Aktion gibt es jede Menge Punkte!

Tauchen

Komplett mit dem ganzen Water Bike in die Tiefen des Meeres eintauchen, das Salzwasser schmecken und anschließend wieder an die Oberfläche der Sonne entgegen fahren! Das dürfte wohl eine der schönsten Erfahrungen sein, die ein Pilot des Wassers machen kann. Drückt den Analog-Stick beim Absprung nach unten und anschließend nach oben, um in das Wasser einzutauchen. Um wieder aufzutauchen, müßt Ihr den Stick einfach loslassen. Auf diese Weise könnt Ihr im Meisterschafts-Modus übrigens auch Abkürzungen finden!

Hoffentlich hat der Fahrer genug Atemluft getankt!

Die Jagd nach der Bestzeit

Im Zeitfahr-Modus fahrt Ihr ganz alleine, ohne daß Euch einer der drei anderen Fahrer behindern könnte. Euer einziger Gegner ist die Uhr. Ihr müßt versuchen, die Bestzeit zu fahren, um einen Eintrag in die Tabelle der Besten zu erreichen. Ihr könnt jeden Kurs anwählen, den Ihr in der Meisterschaft bereits erreicht habt. Der Dolphin Park ist in diesem Modus nicht anwählbar. Auch den Schwierigkeitsgrad könnt Ihr Euch aussuchen. Besonders reizvoll wird das Zeitfahren im Extrem-Modus. Dort müßt Ihr die Kurse in der Gegenrichtung befahren. Beim Zeitfahren gelten die gleichen Regeln wie in der Meisterschaft. Allerdings dürft Ihr nicht vergessen, daß in einigen Kursen die Abkürzungen nur unter speziellen Voraussetzungen befahrbar sind.

Alleine gegen die Uhr! Ein einsamer Kampf gegen die Zeit.

Coole Abkürzungen

Um den anderen Water Bike-Piloten eine Nasenlänge oder mehr voraus zu sein, bedarf es manchmal eines Griffs in die Trick-Kiste. Ein hervorragendes Mittel, um einen netten Vorsprung herauszuholen, sind die Abkürzungen. Doch leider kennen auch die anderen Fahrer die geheimen Wege. Ihr müßt trotz aller Tricks noch sehr flott unterwegs sein, um nicht als armseliges Schlußlicht im Viererfeld die Ziellinie zu überqueren.

Marine Fortress

In diesem Level öffnet sich die Abkürzung erst im mittleren Schwierigkeitsgrad. Wenn Ihr nach der ersten Runde wieder an das große

Noch ist das Tor geschlossen…

Tor (siehe Bild) gelangt, solltet Ihr genau hinschauen. Langsam öffnet sich das Schleusentor und legt einen Weg frei. Paßt auf, daß Ihr Euch diese Gelegenheit nicht entgehen laßt und daran vorbeidüst, denn die anderen Fahrer haben die Lunte bereits gerochen und preschen mit Vollgas durch die Abkürzung.

…doch in der zweiten Runde sieht das schon anders aus.

Southern Island

Nach der zweiten Rampe müßt Ihr einen kurzen Tauchgang einlegen. Taucht unter dem großen Steg durch und auf der anderen Seite wieder an die Oberfläche. Das bringt Euch sicher einen kleinen Zeitvorsprung. Allerdings könnt Ihr nur in der ersten Runde unter dem Steg durchtauchen. Wenn die Ebbe einsetzt und der Wasserpegel sinkt, könnt Ihr einfach unter dem Steg durchfahren, was Euch ebenfalls ein wenig Zeit spart.

Port Blue

Auch diese Abkürzung öffnet sich erst im mittleren Schwierigkeitsgrad. Gleich nach der ersten Rechtskurve führt Euch Euer Weg durch einen Tunnel. Wenn Ihr am Tunneleingang einmal nach rechts schaut, könnt Ihr einen weiteren kleinen Eingang entdecken. Diese Abkürzung ist allerdings nur für Könner geeignet, da es dort ziemlich beengt zugeht. Ihr müßt höllisch aufpassen, nicht gegen die Metallwände zu knallen und damit unfreiwillig von Eurem Bike abzusteigen. Derjenige aber, der ohne Aufklatscher durch die Abkürzung fährt, wird mit großer Sicherheit eine neue Bestzeit vorlegen können.

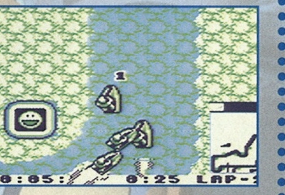
Auf der rechten Seite seht Ihr den kleinen Tunnel.

Hier ist kaum Platz für zwei Fahrer.

In der ersten Runde könnt Ihr an dieser Stelle tauchen.

Wave Race für Unterwegs

Wer auch unterwegs nicht auf einen furiosen Ritt durch die wildschäumenden Wogen verzichten möchte, dem kann natürlich geholfen werden. Einfach nur den (Super) Game Boy (Pocket) aus der Tasche hervorholen und los geht's! Auch für die Besitzer von Nintendos tragbarer Konsole gibt es ein rasantes WAVE RACE-Modul. Natürlich bietet auch die Version für den 8-Bitter jede Menge Renn-Action mit den abgefahrensten Water Bikes. Das Besondere an dieser Version ist, daß Ihr es mittels des Game Link Dialogkabels und des Vier-Spieler-Adapters sogar zu viert (!) spielen könnt. Wer von Euch dann allerdings die Meisterschaft gewinnt, das bleibt Euch und Euren Fähigkeiten überlassen. Nur eins ist sicher: Entsetzte Schreie, wenn einer Eurer Freunde aus einer Kurve geschleudert wird, oder triumphales Siegesgeheul solltet Ihr einkalkulieren. Also liebe Nachbarn, wundert Euch nicht, nebenan wird gerade WAVE RACE gespielt!!!



HILFE, HIER SPUKT'S!

GEISTER, SCHNEE UND NEBLIGE GEMÄUER

Und weiter geht's! In der letzten Ausgabe des Club-Magazins reisten wir mit Euch durch die ersten drei Kurse des sensationellen Openers auf dem Nintendo64. Wer die grünen Wiesen und tiefen Gewässer heil durchwandert hat, kann sich jetzt auf neue Szenarien gefaßt machen. Denn dieses Mal stapft Mario nicht nur durch tiefen Schnee und durchsucht eine unheimliche Geisterburg, auch ein Labyrinth mit giftigem Nebel macht dem Abenteurer ganz schön zu schaffen. Wir helfen Euch dabei, in dem Wirrwarr der Kurse den Überblick zu behalten und Euch an den sieben Powersternen zu bereichern. Jeweils zwei Sterne sind durch das Sammeln der acht roten und 100 gelben Münzen zu ergattern. Die Aufenthaltsorte der weiteren fünf gut versteckten Kostbarkeiten enthüllen wir Euch auf den nächsten Seiten. Hinein ins Abenteuer! (mh)

RUTSCHT AUF DER EISBAHN!

Gleich zu Beginn des Kurses stößt Mario auf ein kleines Häuschen. Wer dort wohl hausen mag und ob es drinnen ein wenig wärmer ist? Der Kamin scheint der einzige Eingang in die gemütliche Hütte zu sein. Mit einem Satz hüpft der Held durch den Schacht des Kamins und findet sich vor einer vereisten Rutsche wieder. Da er für jede Gaudi zu haben ist, schlittert er auf dem Hosenboden die kalte Eisbahn hinab. Die steilen Kurven haben es richtig in sich. Wie so oft im Leben macht auch hier Übung den Meister. Und als Belohnung für die gelungene Rutschpartie winkt immerhin ein glitzender Powerstern.

FINDET DAS PINGUINBABY!

Am Fuß des Eisbergs trifft Mario auf eine traurige Pinguin-Mama, die verzweifelt ihr verlorengegangenes Baby sucht. Kein Problem für den gutmütigen Klempner. Oberhalb des Häuschens am Beginn des Kurses stößt er auf ein kleines, quiekendes Pinguinchen. Gut, daß es noch nicht ausgewachsen ist. Mario hat sich nämlich fest dazu entschlossen, dieses hilflose Tierchen zu seiner Mutter zu tragen. Der Weg nach unten ist wahrhaftig kein Zuckerschlecken. Doch als die Mutter ihr Baby erblickt, ist sie überglücklich. Als Lohn für seine heroische Tat vermacht Mutter Pinguin dem Retter einen goldenen Stern.

SUPER MARIO 64

BIBBERBERG BOB

Statt der roten Klempnerkappe hätte sich Mario doch lieber eine Pudelmütze über den Kopf ziehen sollen. In der eisigen Berglandschaft weht ein bitterkalter Wind. Doch auch die Angst vor einem gehörigen Schnupfen hält ihn nicht davon ab, nach den Powersternen zu suchen, um seine heißgeliebte Prinzessin zu befreien. Zieht jetzt die Handschuhe an, kocht Euch eine heiße Schokolade und dringt mit uns zusammen in die eisige Schneelandschaft vor.

BESIEGT DEN SCHNELLEN PINGUIN!

Ist Mario stolzer Besitzer mindestens eines Sterns, wartet an der Spitze der Riesenrutsche ein wuchtiger Pinguin. Dieser Rodelkönig fordert den kleinen Mann zu einem Duell heraus. Wenn es um die Ehre des Helden geht, kann Mario niemals nein sagen. Und ab geht die Post! In einer haarigen Raserei sausen beide talwärts und schneiden sich gegenseitig in den engen Kurven. Gewinnt Mario ohne zu schummeln, gibt der Pinguin den Titel des weltbesten Rutschmeisters ab. Als Sondergratifikation erhält er einen weiteren Stern für seine Sammlung.

BAUT EINEN SCHNEEMANN!

Kindheitsträume werden wahr. Schnee verleitet jeden Spielratz zum Bau eines lustigen Schneemanns. Die einzelnen Körperteile liegen schon bereit und warten nur darauf, von einem geschickten Bastler zusammengefügt zu werden. In der Nähe des Pinguinbabys zu Beginn des Kurses steht der runde Körper für eine Talfahrt bereit. Nach einem kurzen Gespräch kommt die Schneekugel ins Rollen und walzt alles platt, was sich ihr in den Weg stellt. Nun ist Beeilung angesagt. Ihr müßt zuerst am Kopf des Schneemanns angelangt sein, der auf der mittleren Ebene des Berges thront. Ist der Körper zum dazugehörigen Kopf gelotst worden, setzt sich das kühle Kunstwerk zusammen und ein weiterer Stern ist Euch sicher.

DENKT AN DEN WANDSPRUNG!

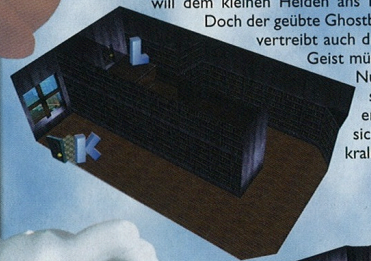
Zuerst ist die Kanone am Fuß des Berges zu aktivieren. Während der Fahrt mit der lustigen Seilbahn sticht Euch sicherlich die kleine rosafarbene Kanonenkugel ins Auge, die auf einer schwebenden Insel ihre Runden zieht. Hüpft auf die kleine Insel und nach einem Small-Talk öffnen sich die Eingänge zu den Kanonen des Kurses. Die Kanone dieses Gebietes wartet nun auf einen Liebhaber riskanter Flüge. Steigt Ihr zum Luftritt ein, ist in größerer Entfernung über einem Abgrund ein grüner Baum zu sehen. Genau dorthin geht nun die Reise. Folgt dann dem Weg am Energieherz vorbei, bis Ihr mit einem diffizilen Wandsprung eine höhergelegene Ebene erreichen könnt. Nur noch ein weiterer Wandsprung auf dem kommenden Weg trennt Mario vom mühsam zu erreichenden Powerstern.

BIG BOOS BURG

Der Schloßgarten bietet keine Ruhe-Oase für Mario, da etliche Geister an diesem grünen Fleck ihr Unwesen treiben. Erstaunt erkennt der Held einen kleinen Käfig in einem der halbdurchsichtigen Gespenster. Mit einer gezielten Stampfattacke läßt sich der Geist vertreiben und gibt den Käfig frei. Sobald Mario diesen nun berührt, wird er wie durch Geisterhand in das Innere des Käfigs gezogen und findet sich an einem düsteren Ort wieder. Big Boos Burg ist wirklich nichts für schreckhafte Gemüter. Eine Menge grusliger Gestalten tummeln sich in den dunklen Gängen des Gemäuers.

GEHT AUF GEISTERJAGD!

In den unheimlichen Räumen des Schlosses stößt Mario immer wieder auf kleine Gespenster. Doch die Rolle des Geisterjägers macht dem kleinen Abenteurer riesigen Spaß. Fünf der grusligen Wesen sind zurück ins Jenseits zu schicken, bevor Mario wieder in die Eingangshalle von Big Boos Burg zurückgehen sollte. Hier wartet dann eine Überraschung der unheimlichen Art. Ein überdimensionales Schreckgespenst will dem kleinen Helden ans Leder. Doch der geübte Ghostbuster vertreibt auch diesen-Geist mühelos. Nun erscheint eine Treppe in den ersten Stock der Burg, wo sich Mario den Powerstern krallen kann.



BESUCHT BIG BOOS KARUSSELL!

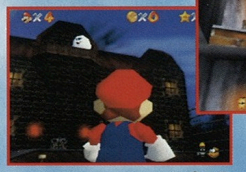
Im Keller der Burg dient ein mysteriöses Karussell als Zeitvertreib für ruhelose Seelen. Der Jahrmarktmusik folgend, betritt der mutige Klempner das Drehkarussell und wird doch tatsächlich wieder von gemeinen Gespenstern attackiert. Gekonnte Sprünge weisen den unheimlichen Wesen den Weg zurück ins Nirvana. Der letzte Geist, der erscheint, trägt einen Powerstern in sich. Und wieder ist Mario der Befreiung seiner geliebten Prinzessin ein gutes Stück nähergekommen.

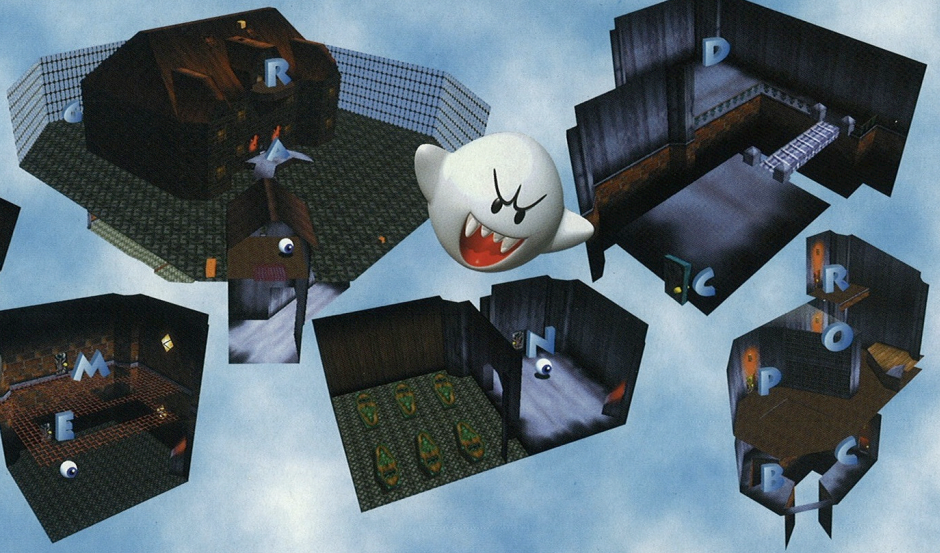
LÖST DAS BÜCHEREI-RÄTSEL!

Im ersten Stock der Geisterburg befindet sich eine große Bibliothek mit geheimen Schriften aus vergangenen Jahrhunderten. Schlendert Mario gemütlich durch die Gänge, fliegen einige Schmöker dem verdutzten Klempner gemeinerweise gegen die Mütze. Am Ende der Bibliothek schauen drei Bücher aus den Regalen heraus, die in der richtigen Reihenfolge in den Schrank hineingeboxt bzw. getreten werden müssen. Dadurch aktiviert Ihr einen geheimen Mechanismus, der die Tür zu einem weiteren Powerstern öffnet.

KLETTERT AUF BIG BOOS BALKON!

Der Weg zum Balkon steckt voller Gefahren! Geht erst in den Raum mit der Falltür am Boden. Auf der rechten Seite steigt Ihr jetzt auf den kleinen Absatz und vollführt einen Wandsprung auf den Dachboden. Nun ab durch die Tür, hinter der Euch ein Raum mit einem Schalter erwartet. Nur eine weitere Holztür trennt Euch noch von dem Balkon der Burg, auf dem ein großer Geist haust. Die Gänsehaut, die Euch beim Anblick des Gruselwesens überkommt, sollte kein Hindernis sein. Ein leuchtender Stern erscheint nach dem Verteiben des Mega-Wesens auf der Spitze der Burg. Hüpft mit einem langen Sprung nach rechts auf das Dach und von dort aus weiter auf den höchsten Punkt des Gebäudes und holt Euch den leuchtenden Schatz.





FINDET DAS AUGE IM GEHEIMRAUM!

Um an den folgenden Powerstern heranzukommen, muß zuvor unbedingt der blaue Schalter im dazugehörigen verborgenen Palast aktiviert werden. Auf dem Weg zu Big Boos Balkon kommt Ihr an einer blauen !-Box vorbei, die dem Klempner eine wundersame Transparenz verleiht. Nun folgt ein rasanter Spurt. Rennt in das Zimmer, das zum Balkon führt und weiter zum Gemälde mit dem riesigen Geist. Wenn Ihr schnell genug seid und noch über die Fähigkeit der blauen !-Box verfügt, kann Mario jetzt durch das zeichnerische Meisterwerk springen. Im folgenden Raum beobachtet ein seltsames Mega-Auge die Bewegungen des Helden. Rennt im Schwindel-Spurt um das Äuglein und es verpufft im Handumdrehen und hinterläßt den langersehnten Stern.

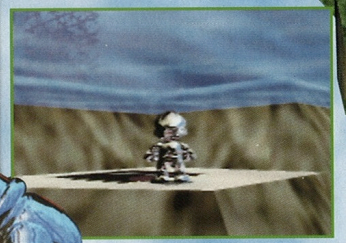
GRÜNE GIFTGROTTE

Ein wahres Wirrwarr aus Gängen und verzwickten Abzweigungen bereitet Mario Kopfzerbrechen. Wer soll hier die Übersicht behalten? Dunkel ist es obendrein. Wenn nicht fleißige Höhlenforscher Pläne an die Wände gepinselt hätten, bestünde große Gefahr, sich hoffnungslos zu verlaufen. Doch Mut und Tatendrang werden bei dem kleinen Helden ganz groß geschrieben. Aus diesem Grund wird die Taschenlampe ausgepackt und das Ungewisse erkundet.

KLETTERT AUF NESSIS RÜCKEN!

Als Mario durch die unheimlichen Gänge des Labyrinths streift, stößt er auf einen unterirdischen See. Nach einigen Runden Brustschwimmen entdeckt er vor sich einen gigantischen Schatten im Wasser, der sich langsam nähert. Der Schatten entpuppt sich als Dinoweibchen Nessi, die gemütlich ihre Runden zieht. Mit freundlichem Lächeln paddelt der Held auf die neue Bekanntschaft zu. Ein Sprung auf Nessis Rücken und weiter auf ihren Kopf verhilft Mario zu einer fabelhaften Aussicht. Dabei erblickt er auf der kleinen runden Insel inmitten des Sees einen leuchtenden Powerstern. Nessi läßt sich nicht lange bitten und geleitet den kleinen Mann sicher auf die Erhöhung.

LAUFT AUF DEM GRUND DES SEES!



Habt Ihr schon den grünen Schalterpalast gefunden und den dortigen Schalter mit einem Ruck nach unten gedrückt? Dies ist nämlich Voraussetzung, wenn Ihr den folgenden Powerstern Euer Eigen nennen wollt. Der Weg führt wieder einmal zum Unterwassersee. Hier stößt Mario schließlich auf die grüne !-Box, die ihm eine glitzernde Metallrüstung beschert. Unterwasserspaziergänge sind nun kein Problem mehr. Und genau im kühlen Naß muß Mario über einen Schalter spazieren, der das riesige Gittertor öffnet. Die nächste Holztür führt in einen schmalen Gang, in dem der Powerstern zu sehen ist. Zwischen dem glitzernden Schatz und dem Helden liegen nur noch zwei große Abgründe, die Ihr mit jeweils einem langen Sprung überqueren könnt.

ZOOM IN

DURCHSUCHT DAS NEBELLABYRINTH!

Tief in den Gängen des unheimlichen Kurses liegt ein gefährliches Labyrinth, in dem übelriechender Nebel strömt. Die Luft ist so stickig, daß sogar die fliegenden Gegner Atemschutzmasken tragen. Hektisch stolpert Mario in diesem Mief umher, um schnell einen Ausgang an die frische Luft zu finden. Zufällig entdeckt er an der Wand eine höher gelegene Nische, die mit einem Rückwärtssalto zu erreichen ist. Die Holztür führt geradewegs zu einem Aufzug nach oben. Außer einer Menge frischer Luft wartet zusätzlich ein blinkender Powerstern auf den kleinen Forscher.

SUCHT IM NEBEL DEN NOTAUSGANG!

Links von der Nische im Nebellabyrinth, die zum letzten Stern führt, liegt eine weitere Nische. Genau dorthin muß Mario seine Schritte lenken. Der Weg mündet nun in einem Abgrund, über dem der letzte Powerstern in der Ferne funkelt. Leider gelangt man nicht auf direktem Weg zu dieser Kostbarkeit. Der Held entdeckt jedoch ein Gitter über seinem Kopf. Mit einem Sprung krallt er sich daran fest und hangelt sich in Richtung Stern. Ihr könnt Mario mit dem analogen Joystick zu dem Glitzerschatz lenken.

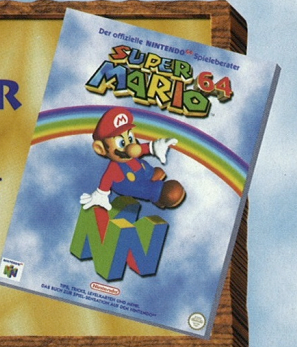
ACHTET AUF ROLLENDE FELSEN!

Der Grund für das laute Poltern in den Gängen des Labyrinths sind die gewaltigen Steine, die kullernd in ein riesiges schwarzes Loch fallen. Vorsichtig schleicht Mario an diesen monströsen Kugeln vorbei, um nicht von den zentnerschweren Kolossen plattgedrückt zu werden. Schaut Ihr vor der nächsten Eisentür, die Richtung Unterwassersee führt, noch einmal nach oben, seht Ihr in fast unerreichbarer Höhe zwei Nischen. Ein knifflger dreifacher Wandsprung ist hier vonnöten, um in einer der Nischen zu landen. Mario reißt sich den dortigen Powerstern unter den Nagel, bevor er sich neuen Abenteuern widmet.

DER BESTE SPIELEBERATER DER WELT!

Von allen Seiten wird SUPER MARIO 64 mit Lob geradezu überhäuft. Oft ist die Rede vom „besten Videospiel aller Zeiten". Wir haben uns mächtig ins Zeug gelegt, um Euch einen Spieleberater zu präsentieren, der ebenfalls den höchsten Ansprüchen gerecht wird. Auf das Ergebnis sind wir schon ein wenig stolz.

Denn wer kann einem verlockenden Buch, das Euch mit Original-Levelkarten und riesig-bunten Screenshots sämtliche Details enthüllt, schon widerstehen?



Lufia™

Unserem jungen Helden Maxim ist es unter Aufwendung aller Kräfte gelungen, die große Spinne in der Rubinhöhle zu besiegen und den Apfelrubin zu finden. Zusammen mit seinen furchtlosen Gefährten begibt sich Maxim zurück in das kleine Städtchen Clamento, um dort den reichsten Mann des Ortes aufzusuchen… (jk)

Der Held mit dem Herz aus Gold!

Zwar hat Maxim nur eine Imitation des Apfelrubins erhalten, doch diese sieht so täuschend echt aus, daß Claude, der reichste Mann Clamentos, den Schwindel nicht bemerkt. Er übergibt dem jungen Recken zur Belohnung einen ordentlichen Batzen Goldstücke. Doch Maxim denkt gar nicht daran, das Geld in den eigenen Säckel zu packen. Unverzüglich macht er sich auf den Weg zu der bettelarmen Glasbläserfamilie. Er überreicht ihnen das Geld. Die Freude ist unbeschreiblich groß! Nun kann die Familie endlich ihre Schulden und die längst überfällige Miete bezahlen. Maxim und seine Truppe ziehen dann weiter nach Pandoria. Sie haben Claudes Erlaubnis, den nach Pandoria führenden Tempel zu passieren. Ein weiterer Beweis für Claudes unglaubliche Macht und seinen Einfluß in Clamento!

Claude freut sich tierisch über den Apfelrubin.

Maxim beweist, daß er ein gutes Herz hat.

Pandoria

Selan ist sogar im Training voll bei der Sache!

Bereits auf dem Weg nach Pandoria kommen Maxim und seinen Mitstreitern phantastische Geschichten von einer großen Kriegerin zu Ohren. Als sie nun in Pandoria eintreffen, stellen sie fest, daß es diese sagenhafte Kämpferin tatsächlich gibt. Sie heißt Selan und ist die Kriegsherrin Pandorias.

Doch die idyllische Stadt Pandoria hat nicht nur eine Kriegerin zu bieten, sie verfügt auch über eine echte Sehenswürdigkeit. Das Schloß bietet wirklich einen erhabenen Anblick. Nachdem sich die Gruppe um Maxim in der Stadt ein wenig ausgeruht hat, begeben sich alle zum Schloß.

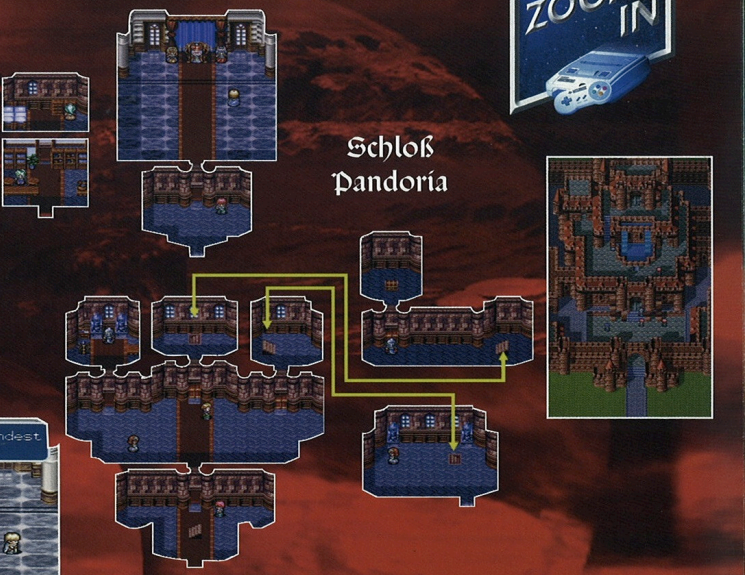
TAITO® IS A REGISTERED TRADEMARK OF TAITO CORPORATION.
LUFIA™ IS A TRADEMARK OF TAITO CORPORATION.
©TAITO CORPORATION 1996. ALL RIGHTS RESERVED.

Ein neues Abenteuer lockt!

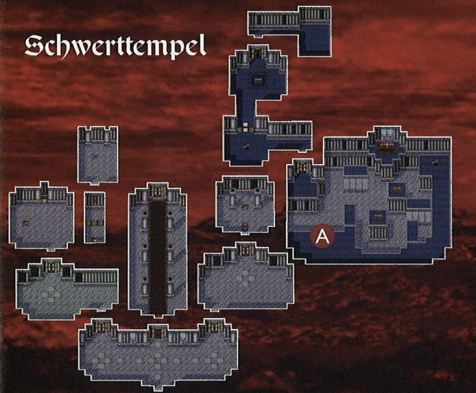
Der König Pandorias wünscht Maxim zu sprechen. Tatsächlich ist unserem jungen Recken der Ruf des tapferen Kämpfers bereits vorausgeeilt. Der König erwartet Großes von dem tapferen Helden. Gerüchte besagen, daß im Schwerttempel in der Nähe Pandorias eine legendäre Waffe ruhen soll. Der König beauftragt Maxim mit der Suche nach dem sagenumwobenen Dekoschwert. Nach kurzer Diskussion ist auch Selan bereit, die Gruppe um Maxim zu begleiten. Allerdings gibt sie zu bedenken, daß Maxim nicht ihr Vertrauen besitzt. Erst im Kampf gegen das Böse soll sich zeigen, ob der junge Kämpfer ihres Vertrauens würdig ist oder nicht. Maxim kann das jedoch nicht erschüttern. Noch immer ist er von der Anmut dieser bildhübschen Kriegerin fasziniert. Er freut sich auf den bevorstehenden Einsatz. Maxim weiß, daß die bezaubernde Kriegerin im Kampf gegen die grauenhaften Diener des Bösen ein tapferer Helfer sein wird.

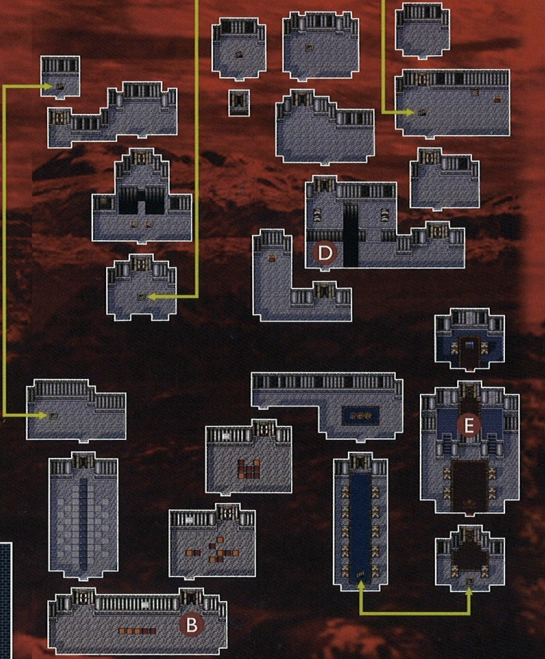
Der König beauftragt Maxim mit einer abenteuerlichen Suche.

Schloß Pandoria



Schwerttempel





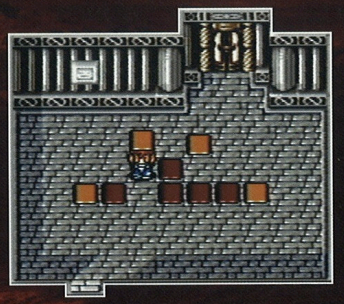
A Plattform-Surfen

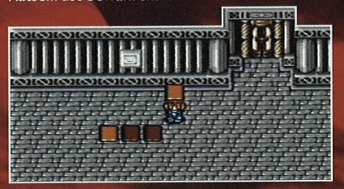
In diesem großen Raum befinden sich einige Plattformen, die sich in eine bestimmte Richtung bewegen, sobald Ihr sie betretet. Auf diese Weise könnt Ihr alle Kisten erreichen, die hier herumstehen. Denkt daran, daß Ihr einige der Plattformen auch als Stopper benutzen könnt. Nur auf diese Weise gelangt Ihr zu der blauen Kiste, in der sich der Schlüssel des Tempels finden läßt. Habt Ihr Euch mit den Plattformen einmal völlig verfahren und wißt weder ein noch aus, so ist das kein großes Problem. Setzt einfach den Ursprungszauber ein und alles befindet sich wieder auf seiner ursprünglichen Position.

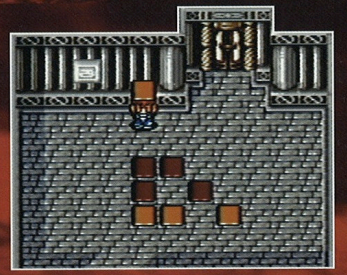
Die Plattformen führen Maxim zu allen Truhen in diesem Raum.

B Puzzlefrust und Knobellust

Gleich in drei Räumen hintereinander gilt es, die grauen Zellen in Schwung zu bringen. Ihr müßt die vorhandenen Steine so umfärben, daß alle die Farbe Gelb annehmen. Kein einfaches Unterfangen, denn Euch steht nur eine bestimmte Anzahl an Versuchen zur Verfügung. Ihr solltet in jedem Fall auch daran denken, daß Ihr bei diesen drei Puzzles auch diagonale Reihen umfärben könnt. Die Bilder, die Ihr untenstehend seht, geben Euch jeweils einen kleinen Hinweis auf die Lösung der Rätsel und werden Euch hoffentlich vor dem absoluten Rätselfrust bewahren.

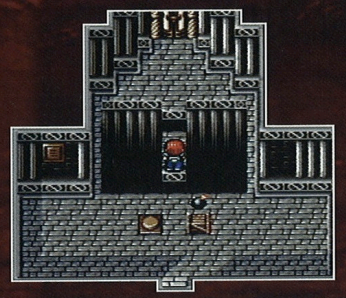






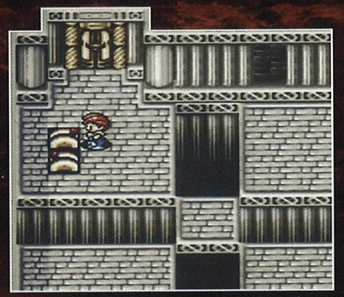
C Bombomatik

Da staunt der Held nicht schlecht. Die Tür zum nächsten Abschnitt des Tempels kann er zwar sehen, aber leider nicht erreichen. Ein gähnend tiefer Abgrund versperrt Maxim den Weg. Doch der Pfiffikus kommt schnell hinter des Rätsels Lösung. Im Boden festverankert befinden sich zwei Schalter, auf denen große Holzkisten stehen. Ihr müßt die Bomben in der richtigen Reihenfolge legen, um die Schalter freizusprengen. Legt zuerst an den linken Schalter eine Bombe und kümmert Euch dann um den rechten. Sobald der Schalter freigelegt ist, erscheint in der Mitte jeweils ein Teilstück einer Brücke, die Euch sicher über den Abgrund bringt.

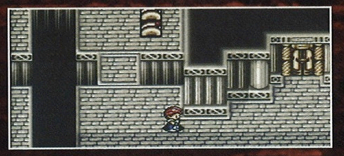


D Schalterchaos

Kurz vor dem Ziel erreicht Maxim einen Raum, in dem sich einige Schalter und eine Plattform befinden. Die Plattform könnt Ihr mittels der Schalter in alle Richtungen bewegen. Das Problem dabei ist, daß sich die Plattform mit den jeweiligen Schaltern nur in zwei Richtungen bewegen läßt. Ihr müßt die Schalter also so umlegen, daß sich die Plattform erstmal nicht bewegt. Dann könnt Ihr sie beim nächsten Schalterumlegen in die entgegengesetzte Richtung lenken. Mit etwas Geschick und Geduld werdet Ihr den richtigen Dreh sicher bald heraushaben.



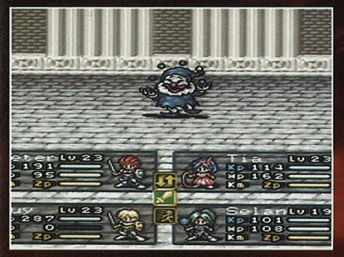
Diese Schalter können den jungen Helden ziemlich verwirren.



Geschafft! Das Abenteuer kann weitergehen...

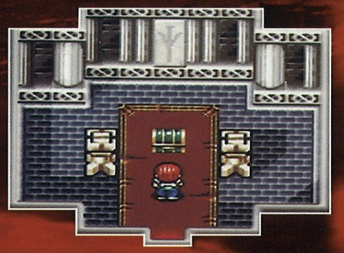
E Duett des Grauens

Vor dem Raum mit der blauen Truhe geraten unsere Helden in ein Scharmützel. Gleich zwei Endgegner stellen sich hier den jungen Recken. Maxim und seine Freunde machen dabei eine recht unangenehme Erfahrung. Jedesmal, nachdem die Gegner besiegt wurden, tauchen diese wieder auf und starten einen neuen Angriff. Selan kennt des Rätsels Lösung. Die beiden Kreaturen sind in Wirklichkeit nur ein Gegner und müssen gleichzeitig besiegt werden. Nur auf diese Weise kann sichergestellt werden, daß die Geschöpfe bzw. das Geschöpf auf Nimmerwiedersehen das Weite suchen. Also teilt sich die Gruppe in zwei Kampftruppen auf. Maxim und Tia kümmern sich um den linken Gegner, Guy und Selan treten gegen die rechte Kreatur an. Nach einem kurzen, aber äußerst heftigen Kampf gelingt der Truppe endlich das scheinbar Unmögliche. Sie besiegen den Gegner und können sich das wohlverdiente Dekoschwert sichern.



Was ist nur los?
Die Gegner scheinen unbesiegbar zu sein.

Die Gruppe hat sich aufgestellt und ist auf dem Weg des Erfolges.



Endlich kann Maxim das Dekoschwert aus der blauen Truhe befreien.

Gordovan

Nach dem Sieg über die beiden Endgegner zieht die Gruppe zufrieden und frohgelaunt wieder zurück nach Pandoria. Dort erwartet sie bereits der König, der sich über das Dekoschwert mächtig freut. Doch die Freude währt nicht lange, da er Euch mitteilt, daß Gordovan von einem Geschöpf der Hölle angegriffen wurde. Nun bittet Euch der König, nach Gordovan zu reisen und dort nach dem Rechten zu schauen. Befürchtet er doch, daß auch sein Reich in großer Gefahr schwebt. Zu Maxims großer Freude befiehlt der König, daß Selan sich Eurer Gruppe erneut anschließt. Trotz der gerade erst überstandenen Gefahren kann sie Maxim immer noch nicht ihr volles Vertrauen entgegenbringen. Doch der junge Held weiß, daß dies nur eine Frage der Zeit sein kann.

Selan und ihre neuen Gefährten reisen nach Gordovan.

In Gordovan eingetroffen, bietet sich den Helden ein schreckliches Bild des Terrors. Nichts ist mehr so wie es einst war und die schönen Bauten der Stadt sind nur noch qualmende Ruinen in einem Feld der Verwüstung. Nur noch die Kirche und das Hotel sind einigermaßen verschont geblieben. Die Bewohner der Stadt stehen noch unter Schock, ihr Obdach verloren zu haben. Sie wissen gar nicht, wie ihnen geschehen ist. Sie vermuten jedoch, daß es ein grausiges Geschöpf war, das nach seiner Missetat in den Westturm floh. Maxim weiß, daß das Abenteuer seines Lebens noch lange kein Ende gefunden hat. Er weiß auch, was sein nächster Schritt sein wird. Er wird mit seinen tapferen Freunden in den Westturm gehen und dort dafür sorgen, daß das furchtbare Ungeheuer nie mehr Angst und Schrecken verbreiten wird. Doch dazu mehr in einer der nächsten Ausgaben des Club Nintendo Magazins...

Wird es Maxim gelingen, den großen Verwüster für immer zu vertreiben?

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64™

Das Leder, das die Welt bedeutet

Verdutzt schielt der Vater auf seine Uhr und wundert sich, in welchem Programm zu dieser Zeit denn ein Fußballspiel übertragen wird. Aus dem Nebenzimmer dringt eine Geräuschkulisse, die stark an das Endspiel der letzten Europameisterschaft erinnert. Als er einen vorsichtigen Blick auf den Fernseher wagt, muß er erstaunt feststellen, daß es sich nicht um eine Übertragung irgendeines Live-Spiels handelt, sondern daß der Sohnemann sich genüßlich dem realistischsten Fußball-Match der Videospielgeschichte hingibt. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 beweist, daß Fußball auf dem Nintendo64 mindestens soviel Spaß macht wie selbst auf dem grünen Rasen zu stehen. Na dann, ran an den Ball. (mh)

Die Qual der Wahl

Wer sich beschwert, ein Sportspiel verfüge über zu wenige Features, dem ist INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 bislang entgangen. Hier könnt Ihr alles einstellen, was ein Fußballer-Herz höher schlagen läßt. Unter den verschiedenen Mannschaften könnt Ihr Euer Lieblings-Team wählen und dies bis ins kleinste Detail nach persönlichen Vorstellungen verändern. Wir wollen Euch an dieser Stelle die wichtigsten Besonderheiten aufzeigen. Leider lag uns bis zum Redaktionsschluß ausschließlich die japanische Version dieses Titels vor. Die lustig anzusehenden Schriftzeichen werden selbstverständlich für die europäische Version übersetzt.

Eine kurze Konzentration vor dem alles entscheidenden Schuß.

Nur eine gezielte Flanke auf den eigenen Mann ermöglicht einen Kopfball in die lange Ecke.

Modi en masse

Allein der Auswahlbildschirm für die einzelnen Modi läßt jeden Kicker-Fan ahnen, daß Abwechslung bei INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 groß geschrieben wird. Neben dem herkömmlichen Spiel stehen unter anderem ein League- und ein Tournament-Modus zur Auswahl. Ein nervenaufreibendes Elfmeterschießen darf bei einem brillanten Fußball-Ereignis genauso wenig fehlen, wie der lehrreiche Trainings-Modus. Im letztgenannten Modus können Anfänger erste Ballerfahrungen sammeln und sich in Feinheiten wie Freistößen oder Eckbällen üben.

An den bunten Gesichtern läßt sich die Verfassung der Spieler erkennen.

Hektik vor dem gegnerischen Tor.

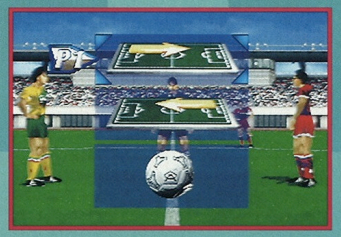
Fit for Fun

Treu blieb dieser Sport-Kracher seinem Vorgänger in Bezug auf die Szenarien, die besonders für fortgeschrittene Spieler eine abwechslungsreiche Herausforderung bieten. Ihr steigt direkt in ein vorgegebenes Spielgeschehen ein und müßt unter teilweise erschwerten Voraussetzungen das Match für Euch entscheiden. Nur gut, daß sich alle gewonnenen Szenarien auf dem Controller Pak sichern lassen.

International Superstar Soccer 64™
© 1997 Konami. All rights reserved.

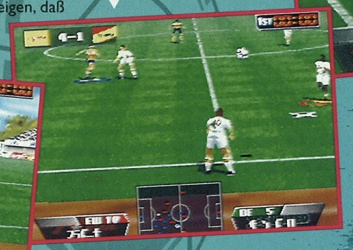
Einstellungssache

Nicht einmal die Ausreden des FC Bayern München nach einer Niederlage bieten eine so riesige Vielfalt wie das Optionsmenü von INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64. Das Auswechseln der Spieler ist mittlerweile obligatorisch. Doch das Zusammenstellen der eigenen Mannschaft hat revolutionären Charakter. Spieler können von einem zum anderen Team verschoben oder mit frei erfundenen Namen belegt werden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, jeden einzelnen Kicker in all seinen Spieleigenschaften zu variieren. Ob Ausdauer, Sprung- oder Schußkraft – Individualität ist oberstes Prinzip. So dürft Ihr nicht nur Euer Spielkönnen unter Beweis stellen, sondern auch zeigen, daß ein kleiner Trainer in Euch steckt.

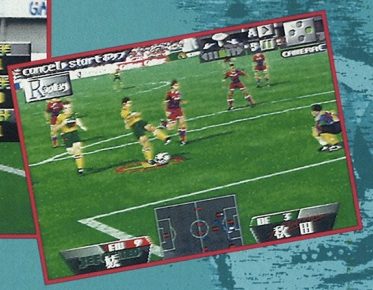


Ihr dürft die Seiten wählen oder Euch für den Anstoß entscheiden.

Achtet beim Einwurf gut auf gegnerische Spieler.



◀ *Der Keeper gibt letzte Anweisungen, bevor er den Abschlag ausführt.*



ZOOM IN

Let's play!

Kommen wir zum eigentlichen Spielgeschehen, denn Papa ist schon ganz wild darauf, mit dem begeisterten Sohnemann ein Match auszutragen. Die unzähligen Aktionen, die die Spieler auf dem Rasen vollführen, stehen der Vielfalt des Optionsmenüs in nichts nach. Ob Doppelpässe, angeschnittene Flanken, Kopfbälle oder Fallrückzieher, die grandios animierten Figuren beherrschen jedes Kunststückchen, genau wie ihre realen Vorbilder. Fällt ein Tor, bekommen die staunenden Augen vor dem Bildschirm eine der vielen Jubel-Arien des Teams zu sehen. Dem aufmerksamen Schiedsrichter entgeht kein noch so kleines Foul. Er zückt zur gegebenen Zeit gnadenlos die gelbe oder rote Karte, worauf die erbosten Ballkönige schimpfend das Feld räumen. Dank des vielseitigen Nintendo64-Controllers können alle Aktionen haargenau ausgeführt werden. Konami überläßt sogar jedem Spieler selbst die Entscheidung, die Figuren entweder mit dem analogen 3D-Joystick oder dem digitalen Steuerkreuz über die Grünfläche zu lenken.

Mit der Replay-Funktion läßt sich der Torschuß aus jeder Perspektive betrachten.

Vier gewinnt!

Wenn es den beiden Freunden des Leders vor dem Bildschirm wirklich nicht spannend genug sein sollte, werden einfach Opa und Oma herbeigerufen. Ob nun allein, zu zweit, zu dritt oder zu viert, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 könnt Ihr miteinander oder in den verschiedensten Variationen gegeneinander spielen. Fun ist dabei immer garantiert. Somit beschert uns dieses Fußball-Meisterwerk einen hervorragenden Zeitvertreib bis zur nächsten Weltmeisterschaft im kommenden Jahr.

TUROK®
DINOSAUR HUNTER

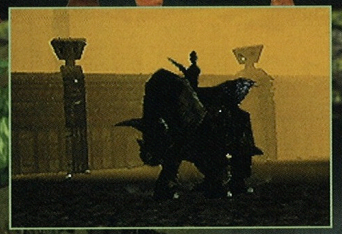
Krieger des verlorenen Landes

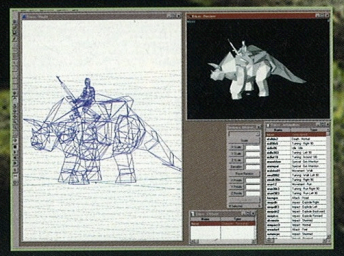
Betreten auf eigene Gefahr!

Turok, Acclaims Urzeit-Mythos, öffnet die Pforten zu einer aufregend-abenteuerlichen Welt, in der nichts ist, wie es zu sein scheint. Zwischen den prähistorischen Dinosauriern und den futuristischen Aliens hat Turok nur eine Chance: Kämpfen, um zu Überleben! Leute mit schwachen Nerven sollten gut überlegen, ob sie den indianischen Krieger auf dem Weg zur Rettung der Welt begleiten. Denn eins ist sicher – das Action-Gewitter schlägt ein, sobald Ihr den ersten Schritt in die Dschungellandschaften setzt. Enter at own risk! (mh)

Lang, lang ist's her...

...seit die Turok-Legende das erste Mal das Licht der Öffentlichkeit erblickte. 1954 landete der erste Turok-Comic auf den Ladentischen der amerikanischen Zeitschriftenhändler. In über 40 Jahren hat sich die Story um den tapferen Indianer zum festen Bestandteil amerikanischer Comic-Geschichte gemausert. Doch erst kurz vor Anbruch eines neues Jahrtausends entschied sich Acclaim dafür, dem tapferen Turok Leben in Form eines Videospiels einzuhauchen. Über zwei Jahre programmierten Spezialisten von Iguana Entertainment an der Umsetzung des zweidimensionalen Comics zur dreidimensionalen Videospielwelt. Das Produkt der Bemühungen präsentiert ein Technikspektakel mit Echtzeit-Lichteffekten, gegnerischer Intelligenz und riesigen 3D-Levels.





Turok: ® & © 1997, GBPC, Subsidaria of Golden Book Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and distinct likeness therefore are trademarks of Acclaim Comics, Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © Acclaim Entertainment. All rights reserved.

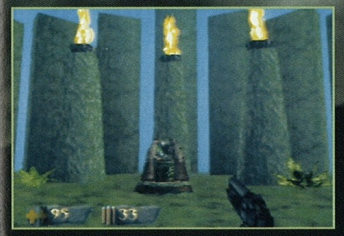
The Lost Land

An den Erstgeborenen des Fireseed-Clans wird seit langer Zeit von Generation zu Generation der ehrenhafte Titel des Turok weitergereicht. Ihm allein unterliegt die verantwortungsvolle Aufgabe, die Grenze zwischen der Erde und dem Lost Land zu schützen und zu bewahren. Die

Gefahr droht jedoch aus den Tiefen des verlorenen Landes. Ein verrückter Herrscher namens Campaigner versucht, mit Hilfe des Chronozepters die Struktur der Zeit zu zerstören und so die Macht des Universums an sich zu reißen. In den riesigen Leveln sucht Turok nun nach den verlorenen acht Teilen des Chronozepters, um die Pläne des Campaigners zu vereiteln. Auf

diesem Weg steht er einer Streitkraft urzeitlicher Ungetüme und gefährlicher Aliens gegenüber.

Der Weg ins Verderben



Am Rande des undurchdringbaren Dschungels beginnt Turoks Mission der Rettung der Welt. Zunächst nur mit einem Messer und einem Bogen ausgerüstet, dringt der Krieger ins Reich der unerforschten Wildnis vor. Der alte Fährtensucher läßt keine noch so kleine Spur aus, um den Geheimnissen des Urwaldes auf die Schliche zu kommen. Stärkere Waffen lassen sich mit etwas Geschick genauso aufspüren, wie Munition, Energie oder sonstige hilfreiche Utensilien. Die weiteren Level öffnen ihre Pforten erst, nachdem bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Viele gut versteckte Schlüssel müßt Ihr finden, um das Tor zur nächsten Welt durchschreiten zu können.

Weiterhin verbirgt jedes der acht Gebiete einen Teil des Chronozepters – ein Gegenstand zur Veränderung des Zeitgeschehens. Erst wenn alles gefunden und der üble Campaigner vernichtet ist, kehrt wieder Frieden in die Welt ein.

Androiden und Humanoiden

Die Programmierer verstanden es nicht nur, authentische Ur-Dinos, wie den T-Rex oder den mächtigen Triceratops, perfekt in Szene zu setzen und zu animieren. Auch futuristische Aliens, metallische Mutanten und weitere Phantasiegestalten passen sich von der Optik und der Stimmung genau in das düstere Szenario des

Action-Hammers ein. Dabei betrachtet der Spieler das realistische Geschehen immer aus der Sicht von Turok. Kopfbewegungen in jede Richtung ermöglichen ein genaues Erkunden der Umgebung und ein schnelles Reagieren auf Angriffe hinterlistiger Widersacher. An jedes kleine Detail wurde gedacht. So werden beispielsweise Palmen bei größeren Explosionen entwurzelt. Schüsse auf eine Wasseroberfläche verursachen Spritzer in Schußrichtung. Gegner reagieren intelligent und stellen sich auf die Taktik des jeweiligen Spielers ein.

Keine Schlacht ohne Waffen

Eine gute Ausrüstung ist für den tapferen Turok überlebenswichtig. Nicht nur die verborgenen Waffen müßt Ihr einsammeln, sondern auch die nötige Munition, um gegen bösartige Ungetüme eine faire Chance zu haben. Dank der mächtigen Geschosse erlebt Ihr dabei oft durchschlagende Erfolge.

Messer

Diese scharfe Klinge führt Ihr von Beginn an mit Euch. Das Messer steht unbegrenzt zur Verfügung und ist ausschließlich für den Nahkampf gedacht.

Tek-Bogen

Für diese Standardwaffe gibt es zwei unterschiedliche Pfeilarten, herkömmliche Pfeile und Tek-Pfeile. Der Bogen ermöglicht den Kampf aus der Ferne.

Pistole

Die erste vollautomatische Schußwaffe streckt besonders bewegliche Gegner zielsicher nieder. Auf genügend Munition sollte immer geachtet werden.

Gewehr

Gegen Raptoren erweist sich diese Knarre als äußerst effektiv. Leider benötigt das Gewehr eine gewisse Nachladezeit, was sich bei einer Konfrontation mit mehreren Widersachern als Nachteil herausstellen kann.

Automatikgewehr

Im Gegensatz zum herkömmlichen Gewehr läßt sich diese Waffe schneller abfeuern und besitzt zudem eine beachtenswerte Durchschlagskraft.

Granatenwerfer

Abgeschossene Granaten sind zwar nicht sehr zielsicher, verursachen aber eine Explosion, die meist die gesamte Umgebung schädigt.

Sturmgewehr

Gleich drei Schüsse auf einmal haut diese genaue Waffe aus ihrem Lauf. Besonders für Auseinandersetzungen mit schnellen Widersachern ist sie bestens geeignet.

Plasmagewehr

Die Schnellfeuer-Energiewaffe haut Aliens glatt aus ihren Blechkostümen und läßt sich enorm flott durchladen.

Minigewehr

Die meisten Schüsse pro Sekunde werden mit dieser exakten Waffe abgefeuert. Ideal bei sich ruckartig bewegenden Monstern.

Cronozepter

Wenn alle acht Teile des Chronozepters gefunden sind, erhält man die ultimative Waffe. Laßt Euch von der Durchschlagskraft dieses Machtinstrumentes überraschen.

Partikel-Beschleuniger

Die Spezialwaffe der Androiden läßt Gegner im Nu einfrieren, um sie anschließend in einer Explosion vom Erdboden zu fegen.

Alienwaffe

Hochenergetische Salven zerstören die atomare Struktur humanoider Gegner. Bei Androiden zeigt diese schnell abzufeuernde Waffe oft keine Wirkung.

Fusionskanone

Eine atomare Explosion macht alle herannahenden Gegner dem Erdboden gleich. Haltet Euch jedoch niemals in der Nähe einer dieser Explosionen auf.

Düstere Orte des verlorenen Landes

Die Zentralruinen

Von diesem Fleck aus startet Turok in die einzelnen Level seines riskanten Abenteuers. Voraussetzung, um ein Level betreten zu können, sind die jeweiligen Schlüssel. Setzt der Meister des Urwaldes die richtigen Schlüssel ein, erscheint ein blauer Warp im dazugehörigen Torbogen und der Weg in ein neues Level steht offen.

Level 1
Der Anfang

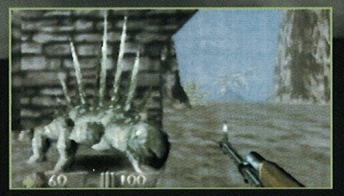
Zur Eingewöhnung kann man sich im ersten Level noch recht sicher bewegen und in der Kunst der Waffen und Bewegungen üben. Mit Messer und Bogen verteidigt sich Turok gegen unliebsame Dschungeleinwohner. Ein wenig detektivisches Geschick verhilft Euch im Laufe des ersten Abenteuers zu Pistole, Gewehr, Sturmgewehr und Automatikgewehr. Sechs Schlüssel sind hier noch relativ einfach zu finden. Drei Schlüssel ermöglichen den Eintritt ins zweite Level, die anderen drei geben das dritte Level frei. Das Ziel des ersten Gebietes sind die Zentralruinen, wo Turok weitere Wege zu neuen Herausforderungen einschlagen kann.

Level 2
Der Dschungel

Ein wenig gefährlicher präsentiert sich das Innere des Dschungels. Schmale Pfade führen Turok über eine hölzerne Brücke zu einem Dorf mit romantischen Strohhütten. Diese Atmosphäre trügt jedoch. Spätestens wenn Raptoren und sonstige Angreifer hinter den Häusern auftauchen, wird es ungemütlich. Ein See trennt das Dorf von weiteren Hütten. An dieser Stelle werden die Tauch- und Schwimmkünste auf die Probe gestellt.

Level 3
Die alte Stadt

Eine verwinkelte Stadt, voller übler Gegner, baut sich vor dem tapferen Indianer auf. Der Weg führt über brüchige Treppen und dunkle Gänge weiter nach oben. Die Karte wirkt in diesem Gebiet wahre Wunder. Hier sieht man schnell, welche Gebiete noch nicht erkundet wurden. Ihr solltet keine Munition auf dem Weg liegen lassen, denn auf der Spitze der Stadt werdet Ihr auf mehr Gegner treffen, als Euch lieb ist.



Level 4
Die Ruinen

Macht Euch gefaßt auf riesengroße Echsen und gefräßige Dinos. Spätestens ab den alten Ruinen hat der Spaß ein Ende. Rennt Ihr nicht blind durch die Ruinen, gibt es in dem verzwickten Gebiet eine durchschlagende Waffe, den Granatenwerfer, zu entdecken. Dieser wird Euer bester Freund, wenn Ihr mit kleineren Waffen kein Land mehr seht.

Level 5
Die Katakomben

Ob Turok das Licht der Sonne zum letzten Male erblickt, als er in die tiefen Gänge der Katakomben hinabsteigt? Nicht nur die stockfinsteren Räume jagen einem Angstschauer über den Rücken, auch die Orientierungsschwierigkeiten nehmen überhand. Durchforstet Ihr mit Hilfe der Karte alle Gänge, gibt es als wuchtige Knarren das Minigewehr und den Partikelbeschleuniger zu finden.

Level 6
Das Dorf in den Baumwipfeln

Schmale Brücken und schwindelerregende Höhen bestimmen das Erscheinungsbild des sechsten Gebietes. Viel Platz zum Ausweichen des gegnerischen Beschusses bieten die knapp bemessenen Wege leider nicht. Dafür besteht ein eindeutiger Pfad, der sich aber ständig abzweigt. Die Alienwaffe wurde hier gesichtet, die der tapfere Indianer aber erst erspüren muß.

Level 7
Das verlorene Land

Das Schicksal nimmt seinen Lauf. Turok spürt genau, daß er sich im Herrschaftsgebiet des bösen Campaigner aufhält. Über Klippen und schmale Steine muß er sein ganzes Repertoire an Sprungkünsten unter Beweis stellen, um den Berg zu erklimmen. Der riesige Triceratops tritt das erste Mal in Erscheinung. Um die Ausrüstung zu komplettieren, gibt es in dieser Endzeit-Zone den Vierfach-Raketenwerfer und die Fusionskanone zu holen.

Level 8
Die letzte Konfrontation

Endlich ist es soweit! Turok konnte bis in die Residenz des Herrschers vordringen. Die überdimensionale Weltraumstation birgt nicht nur zahlreiche Gänge und Räume, sondern auch ein ganzes Bataillon angriffswütiger Androiden. Sind letztendlich alle Teile des Chronozepters gefunden, steht dem Kampf mit dem Campaigner nichts mehr im Weg. Die letzte Schlacht entscheidet über die Zukunft der Welt – das Schicksal liegt in Euren Händen.

COMPANY PORTRAIT

In unregelmäßigen Abständen stellen wir Euch im Club-Magazin die großen Programmierfirmen dieser Welt vor.

In diesem erlauchten Kreis darf die englische Firma Rare natürlich nicht fehlen. Sie ist seit vielen Jahren eine der kreativen Keimzellen der Branche. Was die Brüder Chris und Tim Stamper in den späten 70er Jahren als Zweimann-Unternehmen aus der Taufe hoben, hat sich gerade in den letzten Jahren zu einem florierenden Unternehmen gemausert. Wir wollen auf diesen beiden Seiten jedoch nicht nur auf die Rare-Erfolgsstory zurückschauen, sondern auch einen Blick in eine sicherlich noch aufregendere Zukunft werfen. (mp)

SNAKE RATTLE'N'ROLL

Es war einmal...

...vor rund zwanzig Jahren in dem verträumten englischen Städtchen Ashby-de-la-Zouch. Tim Stamper und sein älterer Bruder Chris basteln an Spielhallen-Versionen von SPACE INVADERS herum. Zu diesem Zeitpunkt ahnte wohl keiner von beiden, welche gigantische Entwicklung die Videospiel-Industrie in den kommenden Jahren nehmen würde. Und erst recht hätten die beiden Brüder wohl im Schlaf nicht daran gedacht, daß sie diese Entwicklung maßgeblich mitbestimmen würden...

Es geschah Mitte der 80er...

Zu Beginn der 80er Jahre tauchten in den Zimmern der Kids die ersten Heimcomputer auf. Doch erst der Commodore 64 konnte sich auf dem Markt entscheidend durchsetzen. Die ersten Spiele, die Rare für diese Plattform 1985 entwickelte, hießen STAFF OF KARNATH und ENTOMBED. Doch genau in dieser Zeit machten die Programmierer auch Bekanntschaft mit einer anderen Plattform, die ihre Aufmerksamkeit ungleich mehr beanspruchte: Das Nintendo Entertainment System (NES)!

Schnell realisierte man bei Rare, welches Potential im NES steckte. Auf einem Demoband zeigten sie dem damaligen Nintendo-Präsidenten Minoru Arakawa, welche Ideen sie auf dem NES realisieren wollten. Dieser war vollauf begeistert, womit einer intensiven und für beide Seiten fruchtbaren Zusammenarbeit nichts mehr im Wege stand. In den kommenden Jahren produzierte Rare fast sechzig Spiele für das NES – von SLALOM zu MARBLE MADNESS, von RC PRO-AM bis hin zu BATTLETOADS.

DONKEY KONG COUNTRY 2 – DIDDY'S KONG QUEST

DONKEY KONG COUNTRY

DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE'S DOUBLE TROUBLE

Ein weiterer Meilenstein – Das Super Nintendo Entertainment System

Das für damalige Verhältnisse absolut revolutionäre Super Nintendo Entertainment System sorgte auch bei Rare für helle Aufregung. In den ersten drei Jahren nach Erscheinen der 16-Bit-Konsole veröffentlichte Rare weitere Spiele aus der BATTLETOADS-Serie. Doch mit der Qualität dieser Spiele gab man sich bei Rare noch nicht zufrieden. Die technischen Möglichkeiten der Konsole waren einfach noch nicht ausgereizt. Und so wurde nach einer Möglichkeit gesucht, die hochauflösenden Grafiken der damals noch beinahe unerschwinglichen Silicon Graphics Workstations auf dem SNES umzusetzen.

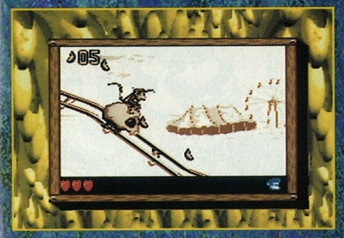
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Die Affen sind los!

Alle Videospielfans auf der ganzen Welt wissen mittlerweile, daß Rare bei diesem Vorhaben nicht scheiterte. Im November 1994 kam DONKEY KONG COUNTRY auf den Markt. Und seitdem ist nichts mehr, wie es vorher war. Über acht Millionen Spiele wurden weltweit verkauft. DONKEY KONG COUNTRY ist damit das erfolgreichste 16-Bit-Spiel aller Zeiten. Die

DONKEY KONG LAND



DONKEY KONG LAND 2

nachfolgenden Spiele aus der DK-Serie – egal, ob auf dem Super Nintendo oder dem Game Boy – begeisterten die Kids. Auch bei Nintendo war man von der Qualität der Rare-Produktionen mehr als angetan und beschloß, sich an dem Unternehmen finanziell zu beteiligen. Das erlaubte wiederum Rare, noch weiter zu expandieren und seinen Mitarbeiterstab auf 250 Angestellte auszubauen.

Ein Blick in die Zukunft

Das idyllische Bauernhaus, in welchem Rare in der Nähe der englischen Stadt Twycross residiert, ist momentan besser bewacht als die Kronjuwelen der Queen. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Mit Hochdruck arbeiten die Programmierer an der Umsetzung neuer, revolutionärer Spielideen für das Nintendo64. Wie schon nach der Einführung des Super Nintendo herrscht bei Rare wahre Aufbruchsstimmung. Immer deutlicher zeichnen sich die unglaublichen Perspektiven ab, die das Nintendo64 den Programmierern bietet. Das erste Spiel, das in Deutschland für die neue Plattform erhältlich sein wird, ist BLAST CORPS. Gerade wenn die Sonne in diesem Sommer am höchsten steht, werden die Spiele-Freaks wohl kaum ihre geschlossenen Räume verlassen. Denn BLAST CORPS wird im Juli in den Regalen der Händler stehen und die Fans ganz sicher vom Hocker hauen. Doch auch die Affen haben sich schnell an das Nintendo64 gewöhnt. DONKEY KONG WORLD wird sicher eines der weiteren Highlights werden. Man muß kein Prophet sein, um jetzt schon vorauszusagen, daß die mächtigste Verbindung der Videospielgeschichte zwischen Nintendo und Rare noch für viel Furore sorgen wird. The future has just begun...

Die heißesten Rare-Kracher

Battletoads	NES
Battletoads in Battlemaniacs	Super Nintendo
Battletoads II (Ragnarok's World)	Game Boy
Blast Corps	N64
Donkey Kong Country	Super Nintendo
DKC 2 – Diddy's Kong Quest	Super Nintendo
DKC 3 – Dixie's Double Trouble	Super Nintendo
Donkey Kong Land	Game Boy
Donkey Kong Land 2	Game Boy
Golden Eye 007	N64
Iron Sword	NES
KI Gold	N64
Marble Madness	NES
Monster Max	Game Boy
Pinbot	NES
RC Pro-Am	NES
Slalom	NES
Snake Rattle'n'Roll	NES
Solar Jetman	NES
Super Off Road	NES
Super RC Pro Am	Game Boy
Wheel of Fortune	NES
Wizards & Warriors	NES
Wizards & Warriors: Fortress of Fear	Game Boy

Mario Wenzel

ProSieben

Think Pink!

Pink Panther
mo - fr 16:30
und sa 11:10

Gute Unterhaltung.

http://www.pro-sieben.de

Hoch die Tatzen!

Wenn sich der langgehegte Wunsch nach einem eigenen Haustier aufgrund der zu kleinen Wohnung nicht erfüllen läßt, bieten wir Euch einen kleinen Ersatz an. Holt Euch Euer Lieblingstier doch in Form eines coolen Videospiels auf den Bildschirm. Schlägt Euer Herz dabei für einen knuddeligen Löwen, haben wir gleich ein passendes Spiel parat.

Disney entführt alle Tierfreunde mit DER KÖNIG DER LÖWEN in ein actiongeladenes Urwaldspektakel, das die Geschichte eines kleinen, aber tapferen Löwenjungen erzählt. Nachdem Ihr Euch in der letzten Ausgabe des Club-Magazins schon in die spannende Story vertiefen konntet, geht es dieses Mal um das erste Level des Disney Classic-Hits auf dem Super Nintendo. (mh)

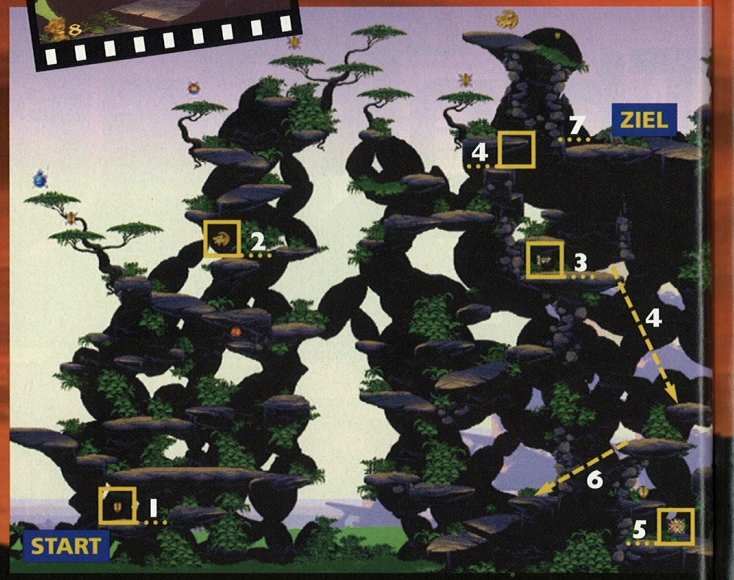
Ein steiniger Weg

Kaum hat sich Simba auf seine erste Erkundungsreise begeben, stößt er auf einige bunte Käfer. Ihre Vorliebe fürs Pieksen entdeckt der kleine Löwe schnell, wenn er sich ihnen unvorsichtig nähert. Mit einem gezielten Sprung auf den Rücken werden die Krabbler schleunigst in die Flucht geschlagen. Die Igel, die ebenfalls auf den steinigen Plateaus ihre Runden ziehen, lassen sich nicht so leicht beeindrucken. Ihre Stacheln sind viel zu spitz, um sie mit den zarten Pfoten zu berühren. Läßt Simba einen königlichen Brüller erschallen, fallen die stachligen Steppenbewohner voller Schreck auf den Rücken. Diese Chance nutzt Simba, um sie in dieser verzwickten Lage durch einen Sprung zu vertreiben. Gefahr erkannt, Gefahr gebannt!

Disneys DER KÖNIG DER LÖWEN

Level 1: The Prideland

Im grünen Tal des geweihten Landes spielt der kleine Simba vergnügt auf den saftigen Wiesen, die das Königreich seines Vaters Mufasa zieren. Mit neugierigen Augen erkundet er die Umgebung und freundet sich mit den Tiere an. Noch ahnt er nichts von den schrecklichen Ereignissen, die bald sein Leben verändern werden.



Viele, viele bunte Käfer!

Normalerweise müßte das Gebiet 'Land der Käfer' heißen, denn hier wimmelt es von diesen Kreaturen, wohin das Auge auch blickt. Nicht nur in Form von Gegnern stößt Simba auf zahlreiche der bunten Tierchen. Einige lassen sich einsammeln und besitzen als Items nützliche Fähigkeiten. Sie erhöhen Simbas Brüllkraft oder verhelfen ihm zu besserer Gesundheit. Um die begehrten Käfer zu erreichen, muß sich der Löwe oftmals recken und strecken, um sich mit den kleinen Tatzen an einen hohen Felsvorsprung zu krallen. Doch die Mühe lohnt sich!

© Disney. All rights reserved. Developed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Vergin Enterprises, Ltd.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.

CLASSIX

1 Schnappt Euch alle Käfer, die Ihr auf dem Weg nach oben sichtet. Führt kein direkter Weg zu diesem Schatz, könnt Ihr Euch an einigen Stellen von höheren Steinplattformen nach unten fallen lassen. Auf diese Weise entgeht Euch nichts!

2 Zu Simbas Glück gibt es in den Leveln Zwischenspeicher-Punkte zu finden, die ihm den mühsamen Weg erleichtern. Berührt Ihr das leuchtende Löwensymbol, dürft Ihr an dieser Stelle fortfahren, falls Ihr einen Simba verliert. Im ersten Level könnt Ihr gleich zwei Zwischenspeicher entdecken.

3 Das Abenteuer hat es wirklich in sich. Deshalb solltet Ihr nach 1-Ups stets Ausschau halten. Um an diese Stelle zu gelangen, müßt Ihr Euch von der oberen Steinplattform, auf der ein Baum steht, nach rechts in die Tiefe fallen lassen.

4 Der verborgene Weg nach ganz unten ist nur durch einem kleinen Trick zu erreichen. Vollführt eine Rollattacke an der rechten Seite der Steinebene. Ihr schlüpft auf diese Weise durch ein geheimes Loch und könnt Euch das Continue unter den Nagel reißen.

5 Wenn Ihr keinen Simba mehr übrig habt, ist das Spiel beendet. Continues in Form einer Sonne ermöglichen Euch jedoch einen neuen Versuch. Diese sind aber enorm gut versteckt und nur schwer zu erreichen.

6 Falls Ihr Euch wundert, wie Ihr das rechte untere Gebiet wieder verlassen könnt, ist ein weiterer Geheimgang des Rätsels Lösung. Der Pfeil zeigt Euch den richtigen Weg.

7 Kurz vor dem Ziel lauert eine hinterhältige Hyäne dem kleinen Löwen auf. In hektischen Sprungmanövern weicht Simba diesem Aasfresser aus, um anschließend auf seinem grauen Pelz zu landen. Nach einigen gezielten Treffern gibt die Hyäne unter Rückenschmerzen den Weg frei.

Löwenkäfig!

Um Euer kleines Haustier auch unterwegs hegen und pflegen zu können, haben die Programmierer keine Mühe gescheut. Der niedliche Löwe Simba tollt auch auf dem Game Boy (Pocket) durch aufregende Abenteuer. So könnt Ihr dem Ruf der Wildnis auch unterwegs folgen. Doch nicht vergessen: Füttern verboten!

Disney CLASSICS

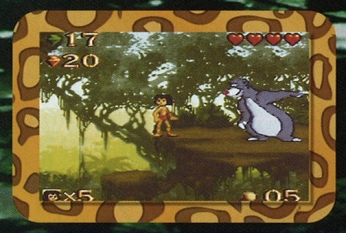
Aus der heißen Steppe Afrikas des Super Nintendo Spiels KÖNIG DER LÖWEN machen wir einen weiten Sprung in die schwüle Dschungellandschaft von Disney's DAS DSCHUNGELBUCH. Der schlaue Mogli, der von einer Wolfsfamillie aufgezogen wurde, ist auf der Flucht. Er flieht vor dem Schrecken des Dschungels, dem mächtigen Tiger Shir Khan. Der Tiger kennt nur ein Ziel: Den kleinen Menschenjungen zwischen seinen Lefzen zu erstklassigem Tierfutter zu verarbeiten. (jk)

Disney

Das Dschungelbuch

Shir Khan im Wahn!

Zwischen Mogli und der rettenden Menschensiedlung liegen elf gefährliche Level. Shir Khan scheint vollends ausgerastet zu sein und hat die Spur des Menschenjungen aufgenommen. Doch Mogli ist bei diesem Abenteuer nicht auf sich alleine gestellt. Einige seiner vierbeinigen Dschungelfreunde, wie zum Beispiel Bagheera, der anmutige Panther, oder Balu, der immer gut gelaunte Bär, werden ihn tatkräftig unterstützen. Der clevere Dschungeljunge kann außerdem die im Übermaß vorhandenen Früchte des Dschungels einsetzen, um seine Gegner zu vertreiben. Von der Mangofrucht bis hin zur knallharten Kokosnuss verwendet Mogli die Leckereien des Urwalds als Waffen. Also nehmt Euch in Acht, ihr Schurken! Der Fruchtbomber ist unterwegs!!!



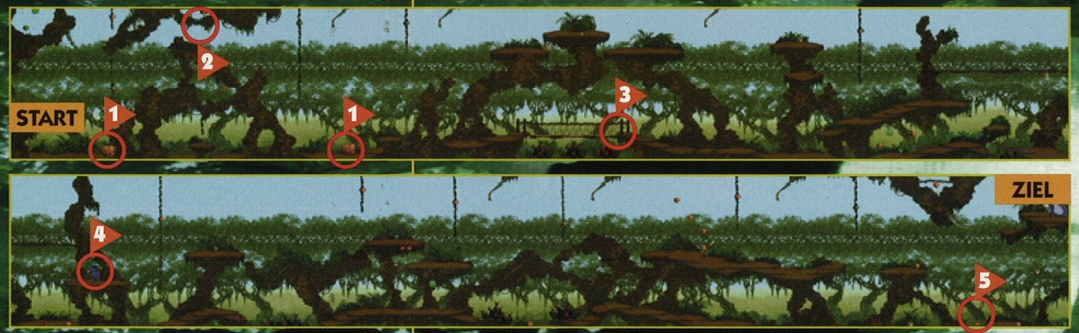
Balu ist nur einer der vielen Freunde Moglis.

1. Kapitel
Der Beginn eines Abenteuers

(1) Muskelkraft und Hirnakrobatik

An den mit (1) markierten Stellen findet Mogli große Steinblöcke. Diese Steinquader braucht er, um an die über ihm hängenden Lianen zu gelangen. Stellt Euch mit Eurer Spielfigur vor einen dieser großen Blöcke und drückt das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung. Jetzt könnt Ihr die Klötze an die gewünschte Stelle schieben. Mogli kann sich dann auf die Steine stellen und von dort aus an die Lianen hüpfen.

Gleich hat Mogli es geschafft!



(2) Auf Tarzans Spuren!

Schiebt den zweiten Steinblock nach links und hüpft nach oben an die Liane. Klettert ein Stück weiter hinauf und springt dann mutig nach links. Nun hängt Ihr an einer gut verborgenen Liane. Wenn Ihr Euch jetzt noch ein Stück weiter nach links hangelt, entdeckt Ihr ein Mogli-Symbol. Dieses kleine Feature ist ein 1-Up und wird gleich auf Eurem Extraleben-Konto verbucht. Wenn Ihr Euch an der Stelle, an der Ihr das Mogli-Symbol gefunden habt, nach unten fallen laßt, landet Ihr auf einem kleinen Vorsprung und könnt einen der begehrten Smaragde einsammeln.

Noch ein Stückchen weiter nach links und das Extraleben ist Euch!

Disney's The Jungle Book. © Disney.
©Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.

(3) Eine verhängnisvolle Brücke

Sobald Mogli die morsche Brücke betritt, brechen die spröden Holzlatten des notdürftig zusammengebastelten Übergangs unter ihm weg. Am Grund befinden sich riesige Stachelpflanzen, die Mogli Energie abzwacken. Ihr solltet so schnell wie möglich über die Brücke laufen und auf die Pflanzen am Boden achten, da einige von ihnen auch noch Dornen abschießen. Den Dornen könnt Ihr entgehen, indem Ihr im richtigen Moment springt.

Jetzt aber schnell hinüber laufen!

Der kleine Elefant schwingt mächtig den Rüssel.

(4) Elefantöses Ereignis

An dieser Stelle kann Mogli erst einmal verschnaufen. Oberst Hathis Sohn, der kleine, putzige Elefant, schwenkt frenetisch eine kleine Flagge, sobald Mogli an ihm vorbeiläuft. Verliert Ihr nun ein Leben, könnt Ihr wieder bei dem kleinen Dickhäuter starten und müßt den Level nicht von vorne beginnen.

(5) Trampolin-Kobra

Zunächst schreckt Mogli vor dieser großen Schlange zurück, doch schnell stellt er fest, daß sie sich harmlos verhält. Von neuem Mut gepackt, hüpft er auf die zusammengerollte Natter. Wie eine Sprungfeder schnellt die Schlange nach oben und schleudert den lustigen Burschen in die Lüfte. Auf diese Weise kann Mogli nun Gegenstände erreichen, die sich vorher außer Reichweite befanden.

Wie eine Feder hat sich die Schlange zusammengezogen.

CLASSIX

Nicht vergessen!

Wer auf große Reise geht und dennoch nicht auf das schönste und märchenhafteste Dschungelabenteuer der Videospielszene verzichten mag, dem sei mit dem folgenden Hinweis geholfen. Disney's DAS DSCHUNGELBUCH gibt es auch für den Game Boy und den Game Boy Pocket. Auf Nintendos tragbarer Konsole wird der kleine Mogli Euch in die faszinierende Welt des verrücktesten Urwalds aller Zeiten entführen.

Disney CLASSICS

TRICK ZONE

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT™ GB

Verschlumpfte Paßschlümpfe!

Kaum sind einige Schlümpfe unbeobachtet, haben sie nur Unsinn im Kopf. Damit Papa Schlumpf nichts von dem zerbrochenen Zauberstab erfährt, entsteht prompt eine spannende Weltreise auf der Jagd nach den schlumpfigen Kristallen. Als tatkräftige Unterstützung erweisen sich tapfere Spieler, die uns und somit auch Euch die Paßwörter verraten. Vielen Dank, Birgit!

Afrika:	KLMN	Südamerika:	VTFS
Asien:	SNTM	Australien:	GPSB
Nordamerika:	SMGB		

Wußtet Ihr, daß die Welt so groß ist?

Birgit Beglan, Holle

MEGA MAN X3 SNES

Das ultimative Paßwort

Aufgrund der reichhaltigen Nachfragen zum Saber Beam, den wir Euch in Club Nintendo 1/97 verraten haben, bieten wir Euch nun ein Paßwort, mit dem Ihr die richtigen Voraussetzungen besitzt, um diesen Zusatz zu erreichen. Gebt das Paßwort ein, das Ihr auf dem Screenshot sehen könnt und spielt den ersten Abschnitt der Dr. Doppler Stage. Nachdem dieser Teil beendet ist, betretet Ihr den zweiten Abschnitt des Levels und gelangt direkt von der „Robot Ride" Plattform nach unten in den gesuchten Wasserabschnitt. Klettert auf der anderen Seite wieder nach oben und wählt vor der Zwischengegnertür Zero an. Betretet den Raum und besiegt den Gegner mit Zeros Saber Beam. Habt Ihr dies geschafft, wird Mega Man mit dieser Waffe ausgestattet und Ihr seid für das weitere Abenteuer bestens gerüstet.

Mit diesem Paßwort könnt Ihr den lange gesuchten Saber Beam ergattern.

SUPER MARIO 64™ N64

Gelbe Münzen

Als begeisterter Mario Spieler habe ich einige interessante Tricks herausgefunden, die ich Euch einfach nicht vorenthalten will:

Rennt ganz eng um die Holzpflöcke, um weitere Münzen zu erhalten.

Besiegt die riesigen Gumbas mit einer Stampfattacke.

In manchen Welten ist es nicht immer einfach, die 100 Münzen zu sammeln, um in den Besitz eines weiteren Sterns zu gelangen. So auch im Kurs 13, „Gulliver Gumba". Hier ist es wirklich witzig, wenn man in grüne Röhren hüpft, und sich die Größe von Mario und den Gegnern verändert. Ihr habt bestimmt schon von den riesigen Gumbas einige goldene Münzen erhalten. Sehr viel effektiver ist hier jedoch die Stampfattacke! Vor lauter Verwirrung, welche Power unser kleiner Klempner hat, hinterlassen sie Euch nämlich gleich eine blaue Münze.

In der ersten Welt sind Euch bestimmt die Holzpflöcke aufgefallen, mit denen Ihr nicht sehr viel anfangen konntet. Rennt Ihr ganz eng um diese Holzpflöcke herum, werdet Ihr ebenfalls mit fünf gelben Münzen belohnt. Diese Pflöcke findet Ihr unter anderem auch im Kurs 13!

Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht Euch Euer Martin Huber aus Königsbrunn.

TERRANIGMA SNES

Minispiele

Als Held von Terranigma habt Ihr als globale Aufgabe die Rettung der Welt vor Augen. Doch der Spielablauf kann durch 5 Minispiele, die die Programmierer als Bonus integrierten, angenehm unterbrochen werden. Zu gewinnen gibt es dabei jeweils einen Kristall. Die Erklärungen zum Ablauf der Spiele erhaltet Ihr vor Ort, bevor es richtig los geht:

Monsterspiel:
Sobald Ihr die Menschen errettet habt, könnt Ihr nochmals nach Safarium gehen, wo Ihr einen Mann findet, der Euch zu diesem Spiel einlädt.

Zeitessen:
Nachdem öffentlich bekannt gemacht worden ist, daß der König von Loire nicht mehr lebt, solltet Ihr nochmals das Schloß betreten. Dort könnt Ihr Euch den Bauch mit allerlei Appetitanregern vollschlagen.

Tortenwerfen:
In Liotto findet Ihr ein umzäuntes Areal, das Ihr betreten könnt, wenn Ihr dem Mann davor ein paar Münzen gegeben habt. Ihr müßt mit Torten kleine Skulpturen bewerfen und so alle zum Fall bringen.

Zeitrennen:
Durchsucht jeden Quadratmeter des südamerikanischen Kontinents. Ihr werdet einen kleinen Irrgarten finden, den Ihr innerhalb von 25 Sekunden durchlaufen müßt.

Als Belohnung winkt ein Kristall!

Wettessen:
Solange Neotokio noch nicht mit Viren verseucht ist, findet Ihr einen Mann, der sich für den schnellsten Esser hält. Mal sehen, ob er recht behält.

Hier ist großes Geschick gefragt.

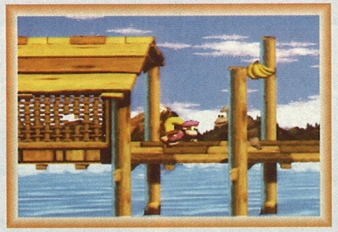
DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!™ SNES

Noch mehr Tricks für Affenfreunde!

Wir haben uns für Euch die Mühe gemacht, in unserer „Trick-Küche" mal wieder ein besonderes „Schmankerl" zuzubereiten. Die wichtigste Zutat hierfür ist Euch bestimmt schon bekannt: Es ist die Tastenkombination, die es Euch ermöglicht, einen Code einzugeben. Für alle, die diese noch nicht kennen, wiederholen wir sie noch einmal: Wählt im Auswahlbildschirm einen Speicherstand aus und drückt die Kombination L RR L RR LR LR. Nun stellt Ihr fest, daß Ihr einen neuen Namen eingeben könnt. Probiert doch diesmal folgende Codewörter:

TUFST: Die Sternenfässer fehlen – eine spielerische Herausforderung für Profis.
WATER: Schwimmt links von Bazaars Kramladen in den Wasserfall und spielt die Melodie richtig nach, um sofort alle 85 Bonusmünzen zu erhalten.
ERASE: Die Bestenliste wird gelöscht.

Hinter diesem Wasserfall sind alle Bonusmünzen zu finden!!!



Hey, Kiddy! Werde ich langsam alt, oder war hier nicht immer ein Faß?

STREET FIGHTER ALPHA 2™ SNES

Hallo Ihr Street Fighter-Champions!

Wart Ihr nicht auch schon in einen heißen Wettkampf gegen den Computerspieler verwickelt und konntet nach gewonnenem Wettkampf plötzlich an einem neuen Schauplatz, in dem ein fürchterliches Unwetter tobt, antreten? Sicherlich fragt Ihr Euch, wie man diesen Schauplatz anwählen kann!? Mit folgendem Trick könnt Ihr auch im Zwei-Spieler-Modus in dieser australischen Landschaft antreten. Geht dazu in den Versus-Modus und wählt wie gehabt Eure zwei Spielfiguren aus. Wenn Ihr nun Euren Schauplatz auswählen sollt, müßt Ihr mit dem Steuerkreuz auf Sagat gehen, die Tasten Start und Select gedrückt halten und anschließend eine der vier Angriffstasten A, B, X oder Y betätigen. Sagats heimischer Schauplatz in Thailand verwandelt sich nun in die stürmische, ungemütliche Gegend!

Bei diesem Wetter jagt man doch keinen Hund auf die Straße!

WAVE RACE 64™ N64

Ein tierisches Gefährt

Jedes Kind kennt „Flipper" aus der gleichnamigen Serie und ist begeistert von dem schlauen Delphin. WAVE RACE 64 hält für Euch sogar eine Möglichkeit bereit, Euren Jet-Ski gegen ein solch schlaues Säugetier zu tauschen. Doch um dies zu schaffen, müßt Ihr zunächst Euer Standard-Fahrzeug bestens beherrschen. Begebt Euch in den Stunt Modus und wählt den Kurs Dolphin Park an. Hier müßt Ihr durch alle Ringe fahren und außerdem alle drei Stunts, für die Ihr keine Rampe benötigt, ausführen (Handstand, Lenkstangensitz und -stand). Zusätzlich vollführt Ihr die restlichen Stunts mit Hilfe der vier Rampen (Salto, Rolle im Uhrzeigersinn, Rolle gegen den Uhrzeigersinn und Tauchen). Habt Ihr alles richtig gemacht und überquert die Ziellinie, hört Ihr Delphine „schnattern". Nun beendet Ihr diesen Modus und wählt die Meisterschaft an. Bestätigt den Schwierigkeitsgrad „Leicht" und begebt Euch ins freie Training. Wählt nun ein beliebiges Fahrzeug und haltet den Analog-Stick nach unten gedrückt. Betätigt Ihr nun fortwährend den A-Knopf, werdet Ihr Euch auf dem Rücken des Delphins wiederfinden.

Führt gleich zu Beginn den ersten Stunt aus, um mehr Zeit zu haben.

KLASSIK-TIP SNES

SUPER STAR WARS™

Traumhafte Einstellungen

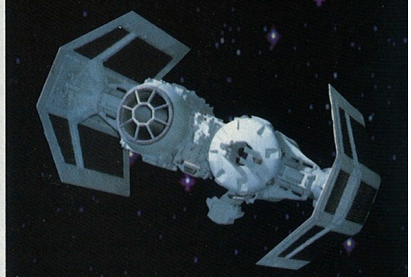
Um diverse Einstellungen in diesem Spiel vornehmen zu können, müßt Ihr zuerst einen Trick ausführen, mit dem Ihr alle Charaktere auswählen könnt. Drückt dazu im Titelbildschirm folgende Tastenkombination:

4 mal A, X, 4 mal B, Y, 4 mal X, A, 4 mal Y, B.

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, hört Ihr den Schrei eines Jawas. Hört Ihr diesen Schrei nicht, müßt Ihr Euer Gerät ausschalten und nach einigen Sekunden wieder einschalten, damit Ihr diese schwierige Kombination wiederholen könnt.

Startet Ihr nach erfolgreicher Eingabe das Spiel, gelangt Ihr zuerst in den Bildschirm, in dem Ihr die Helden auswählen könnt. Befindet Ihr Euch nun in einem „Lauflevel", müßt Ihr auf dem zweiten Controller die L- und R-Taste gleichzeitig drücken, damit Ihr in das „Game Debug Menu" gelangt. Hier könnt Ihr einstellen, was das Herz begehrt: den Level, die Extraleben und einiges mehr.

Ist der Schrei ertönt, hat der Trick funktioniert.



HOTLINE

DER HEISSE DRAHT FÜR NINTENDO-FANS:

0 60 26/94 09 40

1 Wie finde ich im Level „Swoopy-Doopie" weitere Bonusmünzen?

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!™

SNES

Die letzten beiden Bonusräume in diesem schwierigen Baumlevel sind sehr gut versteckt. Ihr findet den ersten, wenn Ihr Euch wieder auf den Weg zur DK-Münze begebt. Sobald Ihr in den Baum hineinfliegt, bei dem Euch die Vögel entgegengeflogen kommen, seht Ihr zwei rote Bienen, die um eine einzelne Banane kreisen. Schnappt Euch diese Banane und ein Bonusfaß erscheint, das Euch direkt in den Bonusraum befördert, in dem Ihr 15 Bananen einsammeln müßt.

Springt im richtigen Moment auf einen der Vögel und arbeitet Euch so nach links oben zu dem Bonusfaß.

Den letzten Bonusraum könnt Ihr erst nach dem Mittelspeicherfaß entdecken. Klettert die Lianen nach oben und weicht geschickt den Gegnern aus, um die Stelle zwischen den beiden Bäumen zu erreichen, an der die Vögel von links oben nach rechts unten in den Baum hineinfliegen. An dieser Stelle dürft Ihr nicht nach rechts in den nächsten Baum gehen, sondern müßt geschickt über die Vögel nach oben springen, damit Ihr das Faß in der Luft erreichen könnt.

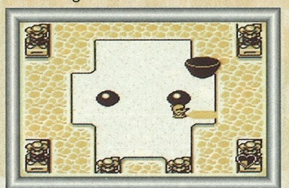
Nachdem Ihr an dieser Stelle in den Baum geflogen seid, könnt Ihr die beiden roten Bienen sehen, die um die einzelne Banane kreisen.

2 Wie kann ich den Endgegner in der dritten Welt besiegen?

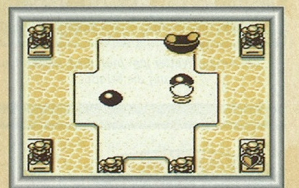
MOLE MANIA™

GB

Dieser Gegner der Klasse Schwergewicht ist sehr widerstandsfähig. Um ihm Treffer zu verpassen, müßt Ihr ihm geschickt ausweichen und warten, bis er in die Luft springt. Achtet nun genau auf den Boden, damit Ihr seinen Schatten sehen könnt. Grabt an dieser Stelle ein Loch und macht Euch schnell aus dem Staub, damit der Gegner nicht auf Euch, sondern in der Grube landet. Jetzt ist Eure große Chance gekommen, die Bombe gegen das Gewicht zu werfen. Wer nun denkt, daß dieser Gegner so kein großes Problem mehr für Ihn darstellt, irrt. Nach jedem Treffer erscheinen mehrere Möglichkeiten, an denen das Gewicht landen könnte. Das heißt, Ihr müßt überall ein Loch graben, wo dem ein Schatten erscheint, um alle möglichen Landestellen zu beseitigen. Nach drei Treffern ist auch dieser unangenehme Gegner besiegt.



Grabt schnell an der Stelle ein Loch, an welcher der Schatten zu sehen ist.



Wuchtet nun eine Bombe auf das Gewicht.

3 Wo befindet sich der Skateboarder Perry?

TERRANIGMA™

SNES

Nachdem Ihr die Great Lake Höhle erforscht habt, macht Ihr Euch auf die Reise in die Stadt Yamei. Bevor Perry in der Stadt erscheint, müßt Ihr Fyda heilen, die an lebensbedrohendem Fieber erkrankt ist. Sie hütet im Hotel der Stadt das Bett. Um Ihr zu helfen, benötigt Ihr die heilende Kraft der mystischen Ginseng-Wurzel. Sobald Ihr im Hotel wart und von ihrem Leiden erfahren habt, müßt Ihr mit dem Arzt sprechen, der sich links oben in einem Haus befindet. Er selbst hat zwar kein Ginseng, schickt Euch aber in das benachbarte Haus, in dem ein gewisser Otaku wohnt. Von ihm meint er, könntet Ihr das Ginseng erhalten. Sucht also den heilkundigen Asiaten auf, der nach einigen Aufforderungen endlich etwas Ginseng herausgibt. Händigt dieses an Fyda aus und Ihr werdet Zeuge eines Alptraums. Die anschließende Frage müßt Ihr unbedingt verneinen. Danach erscheint Perry automatisch auf der Straße in der Stadtmitte.

4 Mir fehlt im 8. Level – Sewers of Imperial City – noch ein Challenge Point. Wo finde ich ihn?

N64

STAR WARS® SHADOWS OF THE EMPIRE™

Die insgesamt neun Challenge Points in den Abwasserkanälen der imperialen Stadt sind – bedingt durch die stark beeinträchtigte Sicht unter Wasser – teilweise wirklich sehr gut versteckt. Wir gehen davon aus, daß Euch wohl der erste Challenge Point des Levels durch die Lappen gegangen ist, der in einem geheimen Raum liegt. Begebt Euch zuerst nach ganz unten, damit Ihr die Abwasserkanäle erreicht. Zu Beginn führt Euch ein Steinweg an einem großen Rad vorbei, durch das Ihr geschickt durchlaufen müßt. Wenn Ihr nun zum zweiten großen Rad gelangt, dürft Ihr nicht weiterlaufen, sondern zu der kleinen, beleuchteten Nische an der linken Wand springen. Diese Wand könnt Ihr öffnen und in dem dahinterliegenden Raum den gesuchten Challenge Point finden.

Hinter dieser beleuchteten Wand findet Ihr des Rätsels Lösung.

5 Wie erhalte ich Cheat-Codes?

TUROK™

N64

Die Cheat-Codes erhaltet Ihr automatisch im Spielverlauf – Ihr müßt sie Euch lediglich verdienen! Um zum Beispiel den Cheat für „unendlich Spielversuche" angezeigt zu bekommen, müßt Ihr im Spielverlauf 9 Extraleben und 99 Lebenskraftpunkte sammeln. Findet Ihr nun weitere Lebenskraftpunkte, wird der entsprechende Cheat am Bildschirm angezeigt. Weitere Codes erhaltet Ihr nach dem Abspann des Spieles, sofern Ihr Turok im Schwierigkeitsgrad „Normal" oder „Schwer" erfolgreich ans Ziel gebracht habt. Also, spielerisches Können zahlt sich aus!

Sammelt man nun weitere Lebenskraftpunkte, wird der Cheat-Code für unendlich viele Spielversuche angezeigt.

6 Wie finde ich im Spiel „Dyna Blade" die beiden Geheimwelten?

Da ist der Bombenblock!

KIRBY'S FUNPAK™

SNES

Um diese beiden besonderen Orte zu erreichen, müßt Ihr jeweils im zweiten und vierten Level die versteckten Ausgänge finden. Achtet dazu im zweiten Level auf einen Bombenblock, den man nicht sofort aktivieren kann. Wenn Ihr ihn gefunden habt, holt Euch z.B. die Fähigkeit „Mirror", die sich direkt auf der rechten Seite befindet, und löst den Block damit aus (das funktioniert u.a. auch mit der Verwandlungsform „Beam"). Es erscheint nun eine Tür, die Euch in einen Raum mit einem riesigen Sternenschalter führt. Drückt Ihr diesen Schalter, öffnet sich auf der Oberweltkarte ein geheimer Ort.

Im vierten Level hingegen müßt Ihr im Abschnitt nach der schwarzen Kanone auf die linke Seite fliegen. Hier findet Ihr einen Durchgang, der Euch direkt zum Sternenschalter bringt.

Jetzt nur noch durch die Tür...

7 Wo ist der grüne Schalterpalast?

SUPER MARIO 64™

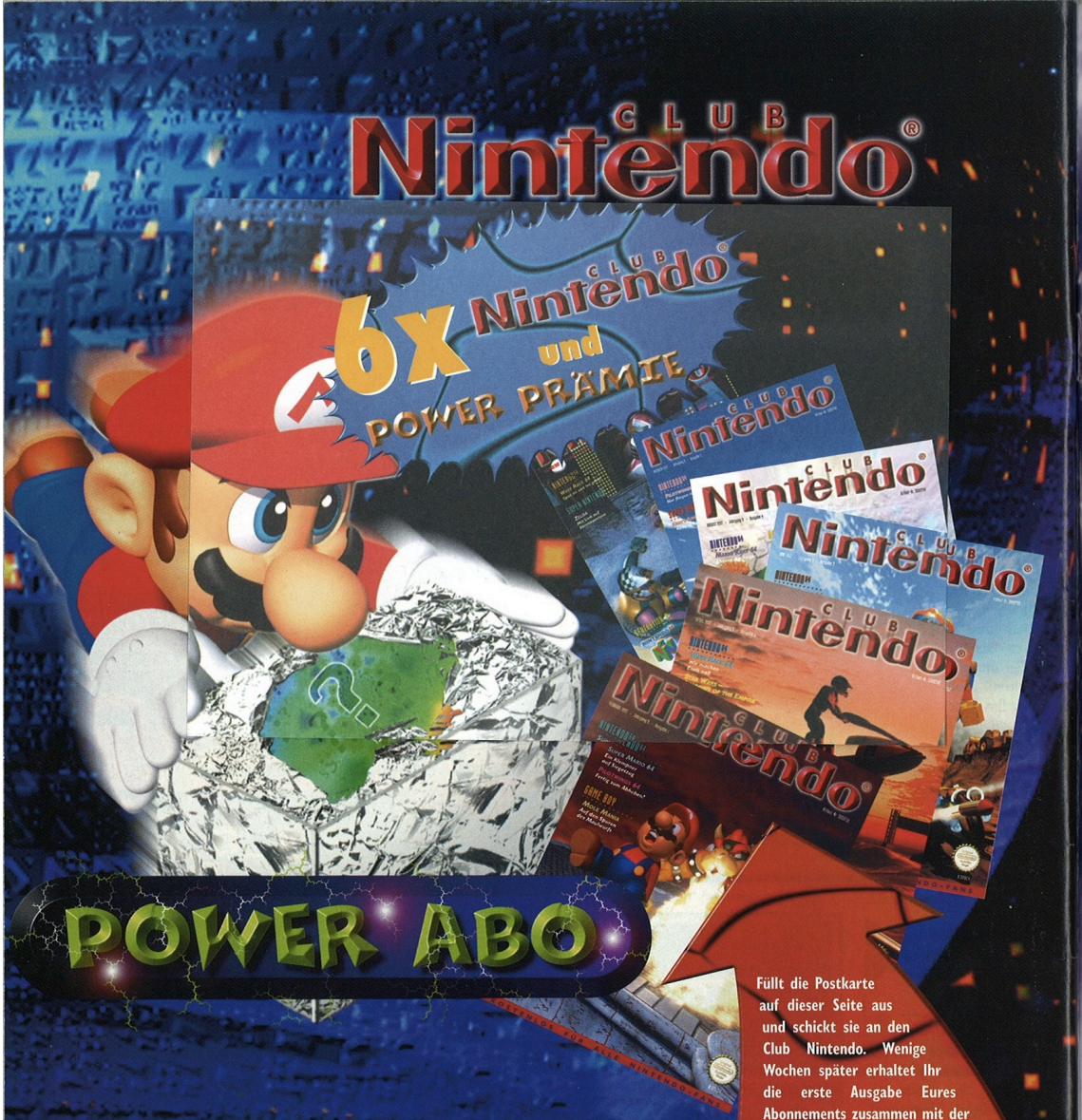
N64

In seinem ersten 3D-Abenteuer kann Mario eine Titanenkappe finden. Diese ist in jedem – in den Wandgemälden verteilt – grünen Block versteckt. Um diese Blöcke zu materialisieren, müßt Ihr jedoch zunächst den grünen Schalter aktivieren. Besiegt dazu Bowser in seiner Schattenwelt, damit Ihr den Kellerschlüssel des Schlosses erhaltet. Dort unten findet Ihr Kurs 6, die grüne Giftgrotte. Geht hier zum unterirdischen See, in dem Euch das niedliche Seeungeheuer „Nessi" als Transportmittel zur Verfügung steht und begebt Euch auf dessen Rücken. Führt nun eine Stampfattacke aus, damit Ihr leichter auf den Kopf des Ungeheuers gelangt. Von Ihr laßt Ihr Euch nun zu der Tür bringen, die nicht von einem riesigen Gitter versperrt ist. Betretet die Tür und folgt dem Weg, bis Ihr den nächsten Brunnen mit flüssigem Metall erreicht. Springt wagemutig hinein und Ihr steht im grünen Schalterpalast, in dem Ihr nun den überdimensionalen Schalter aktivieren könnt.

Diese Tür führt Euch zum grünen Schalterpalast.

Aktiviert in diesem Abschnitt den großen, grünen Schalter.

CLUB Nintendo®



Für DM 29,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr) inklusive Porto/ Versandkosten erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Club Nintendo Magazin direkt nach Hause. Zusammen mit dem ersten Heft erhaltet Ihr die einmalige und obercoole „Power Prämie". Dabei handelt es sich um einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des Power Abos gibt. Selbstverständlich ist er im Abonnementpreis enthalten.

Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo. Wenige Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures Abonnements zusammen mit der Club Nintendo „Power Prämie". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die unschlagbare „Power Prämie". Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

Das Club Nintendo „Power Abo" gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

Impressum

Titelmotiv: Mario Kart 64

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Markus Pfitzner (mp)
Redaktion:	John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert, Nicole Englert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Produktionsleitung:	Sabine Schnabel, Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Illustrationen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Pocket Adventures:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
Titelgestaltung:	Andrea Amend, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1997 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

STAR WARS® Quiz

Leider ist es schon wieder soweit! Die letzte Seite des neuen Club-Magazins läutet den Anfang vom Ende dieser Ausgabe ein. Doch einen kleinen Leckerbissen haben wir noch parat. Wie gewohnt, dürft Ihr auf dieser Seite erneut Eure grauen Zellen ankurbeln und Euch in ein knifflges Rätsel stürzen. Diesmal fordern wir alle Star Wars-Fans heraus, ihr Wissen aus den Filmen und Spielen unter Beweis zu stellen. Viel Spaß dabei!

1. Der vollständige Name der bezaubernden Prinzessin lautet Leia …
a) … Skywalker b) … Organa c) … Morgana d) … Toadstool

2. Welchen deutschen Namen trägt das Raumschiff von Han Solo?
a) Rasender Falke b) Flinker Adler c) Pleitegeier d) Flotter Flitzer

3. Wer entpuppt sich als Vater des tapferen Luke Skywalker?
a) Chewbacca b) Obi Wan Kenobi c) Darth Vader d) C3PO

4. Auf welchem Planeten haust der kleine Yoda, der Luke in die Kunst der Jediritter unterweist?
a) Hoth b) Bespin c) Dagobah d) Alderan

5. Welchen Namen trägt der geistige Vater dieses Weltraumepos?
a) Steven Spielberg b) George Lucas c) Edgar Wallace d) Alfred Hitchcock

6. Wie lautet der Titel des brandheißen Star Wars-Krachers auf dem Nintendo64?
a) The Empire Strikes Back b) Return Of The Jedi c) Star Wars Trilogy d) Shadows Of The Empire

7. Die vierbeinigen Läufer des Imperiums nennen sich …
a) … AT-AT´s b) … AT-ST´s c) … TIE-Fighter d) … X-Wings

8. Boba Fett ist in der Galaxie bekannt als …
a) … Co-Pilot von Han Solo. b) … Koch der Kantine von Mos Eisley. c) … kleiner Bruder von Jabba the Hutt. d) … gnadenloser Kopfgeldjäger.

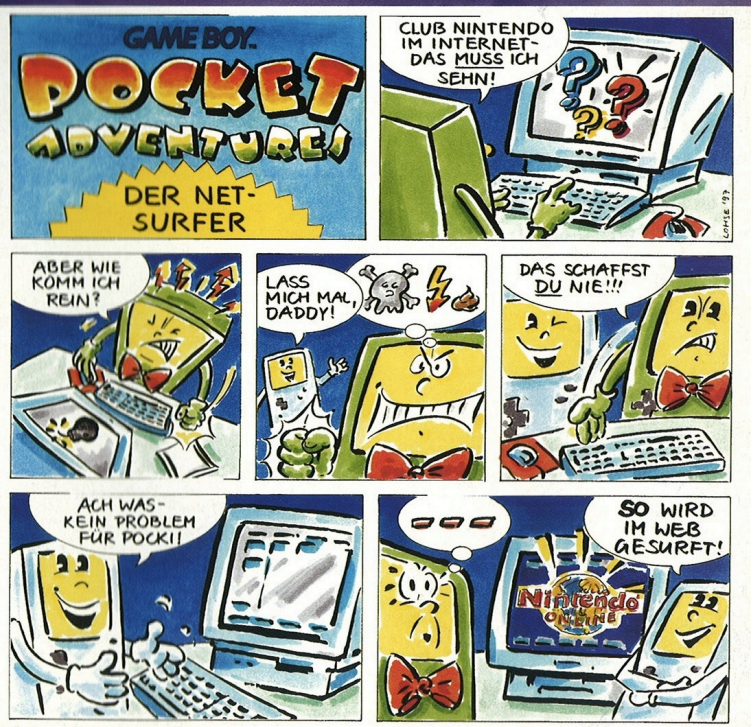
9. Auf welchen urzeitlichen Ungetümen reiten die Sandläufer des Heimatplaneten von Luke?
a) Jawas b) Banthas c) Wampas d) Ewoks

10. Wieviele Level hat der aktuelle Star Wars-Hit auf dem Nintendo64?
a) 7 b) 9 c) 10 d) 11

11. Wie heißt ein alter Freund von Luke, der auch ein Spitzenpilot der Rebellion im Kampf gegen das Imperium ist?
a) Golden Wing b) Red Wedge c) Black Sun d) Death Star

12. Zwischen welchen beiden Charakteren dieses Abenteuers entbrennt in den Filmen eine glühende Liebe?
a) Han Solo und Leia Organa b) Yoda und Wicket c) Jabba the Hutt und R2D2 d) Chewbacca und Darth Vader

Lösung: 1b, 2a, 3c, 4c, 5b, 6d, 7a, 8d, 9b, 10c, 11b, 12a



Heiße Spritztour gefällig?

WAVE RACE 64™

Kristallklare Wellen. Glühende Sonne. Vollgas. Du fliegst davon. Magic Moves. 360°. Super Turns. Laß die Gegner hinter dir. Runde für Runde. Den Sieg vor Augen. Rasendes Rennen. Wahnsinns-Wellen. Wave Race 64™ mit 2-Spieler-Modus. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo

NINTENDO 64

The New Dimension of Fun

TM and ® are Trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 1996 Nintendo Co. Ltd. This product made in cooperation with Kawasaki Heavy Industries, Ltd. ™ and ® are Trademarks of Nintendo.